

# AMIGA BLADET

Danmarks Eneste Amiga Magasin

Nr. 8/95 - 1. årgang  
31. august - 27. september  
Vejl. udsalgspris kr. 29,75

## DE NYE AMIGAER

- PRISER OG SPECIFIKATIONER

BESØG HOS ALMATHERA

DEMO-SCENEN

- PARTIES I HOLLAND,  
FINLAND OG DANMARK

COLONIZATION

- OPDAG DEN NYE VERDEN

T&T

Media



5 709610 080802



# AMIGA

## Accelerator kort

BLIZZARD 1220 4MB 28.5MHz	2098,-
BLIZZARD 1230 III 50 M/FPU	3198,-
BLIZZARD 1230-III 50MHz	2298,-



CYBERSTORM 060 50MHz	8998,-
GVP A1230 40MHz 1MB-RAM	2798,-
GVP A1230 40MHz 4MB-RAM	4298,-
GVP A1230 50MHz 1MB-RAM	4298,-
GVP A1230 50MHz 4MB-RAM	5798,-
M-TEC 68020 OMB-RAM A500	1298,-
SUPRATURBO 28 A2000	1195,-

## Bøger

AMIGA ANIMATION (AMOS)	198,-
AMIGA BILLEDGUIDE WB2&3	258,-
AMIGA DOS CLI	248,-
AMIGA GRAFIK DPAINT III	98,-
AMIGA MASKINSPROG	248,-
AMIGA ORDOGEN	149,-
AMIGA TIL ANDET END SPIL	198,-
ASSEMBLER GJORT SIMPEL	75,-
BOGEN OM AMIGA SPIL	178,-
DPAINT IV DK MANUAL	299,-
DEN CIVILIZEREDE HÅNDBOG	60,-
SECRETS OF FRONTIER ELITE	158,-
THE AMIGA GURU BOOK	598,-

## Blade



AMIGA BLADET	29.75
PRIVAT COMPUTER	43.75
CU AMIGA	95,-
DATABLADET. NORSK	47.50
ONE AMIGA	95,-
AMIGA CD32 GAMER	99.75
AMIGA FORMAT	95,-
AMIGA GAMES	29,-
AMIGA MAGAZIN	45,-
AMIGA SHOPPER	95,-
AMIGA USER	89.50
AMIGA WORLD	47.50

## Diskette drev

INTERNT TIL A500/A500+	695,-
EKSTERNT ALFA DATA	698,-
EKSTERNT HD DREV	1198,-

## Grafik & Animation

ALLADIN 4D v3.0	3698,-
ART DEPARTMENT PRO 2.5	2198,-
BRILLIANE	498,-
DELUXE PAINT V KICK 2.x.3.x	999,-
IMAGINE 3.0 PAL	4998,-
PHOTOGENICS. A1200/4000	698,-
PICALLO SD64 2MB 24BIT	3898,-
PICASSO II 2MB 24BIT	3898,-
CYPERVISION 24BIT	RING!
RETINA BLT Z3 4MB 24BIT	4498,-

## Harddisk kontroller

ALFAPOWER A500/A500+	1398,-
DATAFLYER 1200 SCSI PLUS	898,-
FASTLANE Z3. SCSI-2 KONTRL.	3295,-
GVP A4008-HC8+O/O	1698,-
OKTAGON 2008 SCSI-2	1698,-
OVERDRIVE PCMCIA A1200	998,-

SQUIRREL SCSI A600/1200	698,-
-------------------------	-------

## Harddisk løsninger

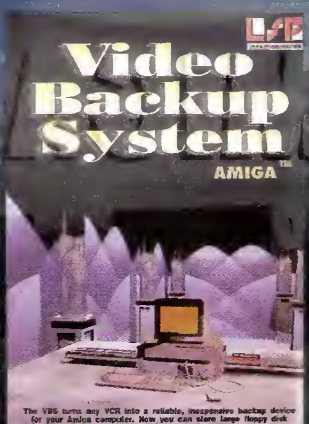
A500/A500+ ALFAPOWER	RING!
A1200 OVERDRIVE PCMCIA	RING!
A1200 DATAFLYER XDS	RING!

## Hjælpe programmer

AMIGA FIRST AID. DANSK	198,-
AMI BACK 2.0	598,-
AMI BACK TOOLS	689,-



AMI-BACK PLUS TOOLS	998,-
AMIGA LOTTO 4-1-16 Tal	179,-
AMIGA VIKING LOTTO	179,-
CYGNUS ED PRO v3.5	898,-
EDGE - TEKST EDITOR	598,-
OPUS DIRECTORY v 5.1x	598,-
AMIGA OS 3.1 FRA	998,-



VIDEO BACKUP v.3.0	FRA 698,-
TURBOTEXT - PRO TEXT EDITOR	499,-

## Joystick

ARCADE - JOYSTICK	249,-
COMPETITION PRO BLACK	198,-



COMPETITION PRO CLEAR	199,-
SUPER 3 - WICO JOYSTICK	345,-
SURESHOT STAND. JOYSTIK	199,-
TERMINATOR HÅNDBGR. JOYSTICK	99,-
THE BUG. AMIGA JOYSTIK	149,-
ZIPSTIK SUPERPRO M/AUTO	249,-

## Monitor

AUTOSCAN 1438 MICROVITEC	3498,-
--------------------------	--------

## Mus & Trackball

COMMODORE AMIGA MUS	129,-
MEGAMOUSE 400DPI	298,-
OPTISK PEN (MUS)	495,-
TRACKBALL	695,-

## Musik

AURA 12BIT SAMPLER A6/1200	898,-
CLARITY 16BIT SAMPLER	1298,-
DELUXE MUSIC 2	998,-
MEGALOSOUND	399,-
MEGAMIX MASTER	598,-
MIDI INTERFACE	498,-
SONIX	859,-
TOCCATA 16BIT	2998,-

## Programmerings sprog

CANDO v2.5	1398,-
DEVPCAC 3 AMIGA ASSEMBLER	749,-
HIGH SPEED PASCAL AMIGA	898,-



HiSoft BASIC 2	749,-
----------------	-------

## RAM

1MB RAM A500 PLUS. ALFA	298,-
1MB RAM A600 MED UR	595,-
2MB ALFARAM A500	1698,-
2MB EXTRA ALFARAM	1000,-
512KB RAM A500/500+	290,-
DATAFLYER RAM OMB RAM	1098,-
2MB RAMKORT A2000	1898,-

## Scanner

ALFACOLOR FARVER	2998,-
ALFASCAN800 GRÄTNER	1498,-
EPSON SGT6500-P F-SCANNER	RING!

## Digitizer



V.I.A.B. MOTION	10698,-
V.I.A.B. Y/C VIDEO DIGITIZER	3698,-
VIDI-AMIGA 12 F-DIGITIZER	998,-
VIDI-AMIGA 12 REAL TIME	2498,-
VIDI-AMIGA 12 SND&VISION	1098,-
VIDI-AMIGA 24 REAL TIME	3498,-

## Tekstbehandling & DTP

FINAL COPY II	798,-
FINAL WRITER 3	1098,-
INTERWORD v2.0	298,-
PAGESTREAM v3.0H	2498,-
PEN PAL	539,-
PRO WRITE V3.3	748,-

## Tilbehør

ARIADNE A2/3/4000 ETHER	2698,-
AUTO MOUSE/JOYSTIK	198,-
COMMUNICATOR III LIGHT CD32	579,-
EMPLANT KORT **TILBUD**	RING!
STÖVLÅG A600/A1200 BLODT	49,-
SPEEDUP CD+HD	RING!

## Amiga Spil

ALADDIN. A1200	259,-
ALBERT 2 SPIL FOR 8ÅR+	179,-
ALIEN BREED TOWER ASSAULT	249,-



ALL TERRAIN RACER	299,-
COLONIZATION	299,-
HIGH SEAS TRADER. A1200	299,-
DREAMWEB. A1200	299,-
GLOOM A1200	299,-
LION KING. A1200	249,-
PLAYER MANAGER II	199,-
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	249,-
SETTLERS	299,-
SHAQ FU	249,-



SUPER STREET FIGHTER II	329,-
THE CLUE. A1200	299,-
TOWER OF SOULS	299,-
UFO	299,-

## CD PD Collections

AMINET 6	RING!
AMINET 7	RING!
AMOS PD CD	189,-
CDPD IV	298,-
17 BIT PHASE FOUR	298,-
MULTIMEDIA TOOLKIT	189,-
NETWORK CD	149,-

## CD32 Spil

ALIEN BREED TOWER ASSAULT	299,-
ALL TERRAIN RACING	249,-
BANSHEE	279,-
CANNON FODDER	299,-
DRAGON STONE	299,-
EMERALD MINES	199,-
JAMBALA	359,-
JETSTRIKE	299,-
JOHN BARNES FOOTBALL	149,-
JUNGLE STRIKE	299,-
MYTH	149,-
PREY	298,-
SHADOW FIGHTER	299,-
SIMON THE SORCEROR	399,-
SKELETON KREW	299,-
SUPERFROG	199,-

498,-







TIL AMIGA 500 & 500+

bsc

## ALFAPOWER

540MB HARDDISK FRA 2696,-  
Denne Harddisk-løsning til A500 & A500+ puster nyt liv i din Amiga. Alt arbejde og fornøjelse på din computer vil gå meget hurtigere når du bruger en harddisk. Der er også plads til 8MB ekstra ram i kabinettet. Der skal monteres 2MB ram af gangen og det koster kun Kr. 1000,-.

BETAFON Hard- & Software Center • BETAFON Hard- & Software Center • BETAFON Hard- & Software Center



AutoScan 1438

KUN kr. 3498,-

Sælges incl. VGA adaptor  
til Amiga 1200 & 4000

Danmarks mest solgte monitor til Amiga 1200 & 4000. Den kører 15KHz når din Amiga bruges til spil eller andre programmer der benytter Amiga's standart skærm. Men den kører også op til 40KHz så den kan bruge programmer der gerne vil op i en højere opløsning. Dvs. at den kan bruge næsten alle de skærm-drivere der følger med A1200 & A4000. Endvidere er den MPR-II godkendt (=Lavstrållings godkendt monitor). Pixel størrelsen er 0.28mm. Maximal opløsning er 800x600 Non-interlaced og 1024x768 interlaced.



## Postordre salg

Varebestilling inden kl. 14 sendes samme dag. ☎ 3314 1233



Kom og besøg vores butik!

**Åbningstider:**  
Man-Tors 9.00-17.30  
Fredag 9.00-19.00  
Lørdag 9.00-13.00  
1. Lørdag i md. 9.00-16.00

**NYT**

**Betafon BBS:**  
33 14 58 32  
Åbent 24 timer  
alle ugens 7 dage.  
Standard 28.800 Bps

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Prislister PC      | <input type="checkbox"/> Prislister Amiga, CDTV & CD32 |
| <input type="checkbox"/> Prislister PC spil | <input type="checkbox"/> Prislister Amiga spil         |
| <input type="checkbox"/> Amiga Beta-Club    | <input type="checkbox"/> PC Beta-Club                  |
| <input type="checkbox"/> Hermed bestilles:  |  |

Vare:	Antal:	Pris

(+ forsendelse)

Navn: \_\_\_\_\_  
Adresse: \_\_\_\_\_  
Postnr./by: \_\_\_\_\_  
Evt. tlf. \_\_\_\_\_

Kuponen eller en kopi af den sendes til:  
Betafon • Gyldenløvesgade 2 • 1369 København K.

# BETAFON Aps

Gyldenløvesgade 2 • 1369 København K.  
Telefon 3314 1233 • Fax 3314 1276



# AMIGA BLADET

## KÆRE LÆSER

**Ansvarshavende udgiver:**  
Thomas Agatz

**Chefredaktør:**  
Christian Estrup

**Freelancere i dette nummer:**  
Morten Julin, Anders Lundholm, Tage Majland, Pete Rundle, Peter Villani

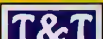
**Forsidebillede:**  
Anders Lundholm

**Træffetid til redaktionen:**  
Mandag, onsdag og fredag  
kl. 10-13, tlf. 3889 8014

**Annoncer:**  
Tlf. 38 89 80 14, Fax: 31 60 00 96

**InterNet:** tmedia@inet.uni-c.dk  
**FidoNet:** 2:235/314.72  
**Doom BBS:** 36 48 68 83 / 36 48 78 83  
**ISSN:** 1395-6817

**Abonnementservice:**  
1 år: 11 numre, incl. 11  
abonnementsdisketter: kr. 399,-  
Se desuden annonce andetsteds i  
bladet.

**Udgiver:**  
 Arnesvej 17  
2700 Brønshøj

**Layout & Dtp:**  


**Produktion:**  
Christensen Fotosats, Tryk 15

**Distribution:**  
Avispostkontoret, DCA

**Bemærk:**  
Artikler og fotos i Amiga-Bladet må ikke benyttes i annoncer eller anden kommerciel sammenhæng, uden Amiga-Bladets skriftlige samtykke. Citater med tydelig kildeangivelse accepteres. Uopfordret indsendt materiale, forbeholder Amiga-Bladet sig ret til at udgive. Forlaget påtager sig intet ansvar for evt. trykfejl og følger deraf.

**T&T Media udgiver:**  
Computermagasinet *Amiga Bladet*, Mil-  
tærmagasinet *Briefing*, Computer-hæftet  
*Computerspil - Tips & Tricks*, Com-  
puterhæftet *PC Player*.

Nu nærmer tiden sig hastigt, hvor der igen vil være Amigaer i forretningerne, og allerede nu kan vi afsløre, hvilke modeller der kommer, og til hvilke priser. Som det fremgår af artiklen på side 14-17, ser prisbilledet desværre ikke nær så gunstigt ud, som mange havde håbet på - specielt priserne på Amiga 4000 virker helt urealistisk høje, men også Amiga 1200 er en anelse dyrere end forventet. Dertil kommer, at Amiga 1200 godt kunne trænge til f.eks. HD-drev og en kraftigere strømforsyning.

På den anden side er det næppe tiden til at falde over hinanden i kritik over Amiga Technologies, der trods alt i løbet af få måneder har formået at sætte produktionen i gang, og samtidig har fået samlet en software-pakke, som i hvert fald efter sigende skulle være helt i top. Lad os derfor i første omgang glæde os over, at der om 1-2 måneder igen er maskiner hos forhandlerne - noget, vi har ventet på i over halvandet år.

Resten af Amiga-markedet synes nu også at være præget af forsigtig optimisme - det er således ikke tilfældigt, at vi i dette nummer har hele 4 sider med nyhedsstof! Der udvikles til Amigaen på livet løs, såvel hardware som software, og den store ECTS-messe i London den 10.-12. september vil forhåbentlig

have et stort udbud af nye, spændende Amiga-titler - læs mere herom i næste nummer, hvor vi bringer en dugfrisk og fyldig reportage fra messen.

Også hos græsrodderne hersker der optimisme - i løbet af sommeren har hele 3 demo-parties således kunnet samle hundredevis af deltagere, og The Party i Fredericia i juleferien forventes som sædvanlig at slå sin egen rekord med hensyn til størrelse. Når både producenter, forhandlere og slutbrugere således har optimismen i behold, kan det næppe gå helt galt.

Her til sidst vil jeg henlede opmærksomheden på, at vi - på mange opfordringer - endelig har fået faste, telefoniske træffetider til redaktionen, som det fremgår af kolofonen til venstre.

*Christian Estrup*  
**Chefredaktør**

**UPS!**

I den almindelige travlhed omkring sidste nummer af *Amiga-Bladet* fik vi desværre ikke nævnt, at forsidebilledet - som i dette nummer - var modelleret og raytracet af Anders Lundholm. Vi beklager!



Amiga 1200 er en anelse dyrere end forventet. Dertil kommer, at Amiga 1200 godt kunne trænge til f.eks. HD-drev og en kraftigere strømforsyning.

# DETTE NUMMER

## 6 ... VERDEN RUNDT

Hele 4 sider med nyheder om f.eks. 68060-kort til Amiga 1200 og 5 års jubilæum for The Party.

## 10 ... ALMATHERA

Engelske Almathera er kendt for sine CD-udgivelser, og på det seneste også for det meget roste Photogenics. Amiga-Bladet tog på besøg.

## 13 ... ABONNENT-DISKETTEN

Lidt om, hvad du er gået glip af, hvis du ikke er abonnent...

## 14 ... BUSINESS AS USUAL?

Efter megen snak og løse rygter ligger det nu fast, hvilke Amiga-modeller der kommer på gaden, hvornår de kommer, og til hvilke priser.

## 18 ... DEMO-SCENEN

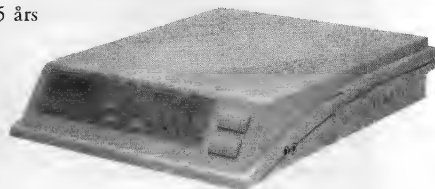
Ikke kun i Holland har der været afholdt demo-party i løbet af sommeren - også Finland og Danmark har budt sig til.

## 20 ... 3D GEOMETRIENS LEGEPLADS - DEL 6

Sidste del i vores store raytracing-kursus handler om animation.

## 24 ... RØGEN FRA ET STED I HOLLAND

Grundet Commodores konkurs sprang sponsorerne til sidste års udgave af dette party fra i sidste øjeblik, og det blev hurtigt i folkemunde døbt "Nowhere in Holland"! I år var alting dog på plads, og Amiga-Bladet var med.



# AMIGA

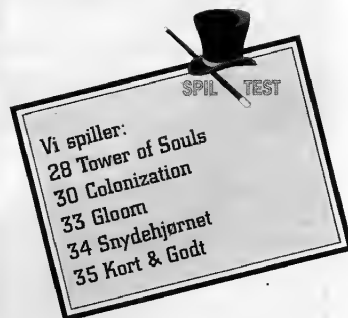


## 36 ... BREVKASSEN

Læsernes uforbeholdne meninger om mangt og meget udsættes for vores skarpe pen.

## 38 ... NÆSTE NUMMER

Et par af de "godter", vi byder på i næste nummer af Amiga-Bladet.



## 28.800 OG ISDN FRA US ROBOTICS

Amerikanske *US Robotics*, vel nok verdens mest kendte producent af modems af høj kvalitet, vil nu også være med på den digitale ISDN-vogn. Firmaets såkaldte *Courier I-Modem* er således ikke blot en ISDN-adapter, men også et 28.800 baud faxmodem, der på modemsiden understøtter V34, VFC, V32terbo og langsommere standarder, og på faksiden understøtter gruppe 3-fax.

Som en ekstra bonus vil modemmet vha. software understøtte den kommende *Multilink PPP*-standard, der forventes i begyndelsen af 1996. Multilink PPP giver mulighed for kombineret udnyttelse af de 2 ISDN-linjer, så man opnår en samlet overførselshastighed på 128.000 bps - eller ca. 1 Mb i minuttet!

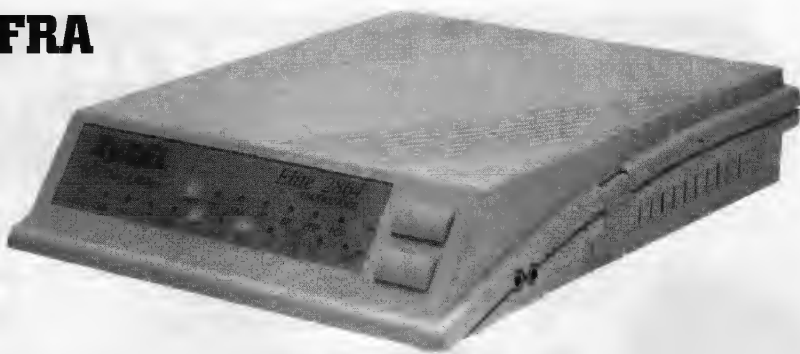
Prisen for den eksterne version af *Courier I-Modem* er ca. 900\$, så den danske pris kommer sandsynligvis til at ligge på 4-5.000 kroner.

## DANSK KOPI- PROGRAM

Danske *United Coders*, der tidligere bl.a. har gjort sig bemærket med joystick-testprogrammet *Doctor Joystick*, barsler nu med et produkt, der roligt kan siges at være rettet mod en bredere målgruppe. *Flash Copy* er angiveligt en blanding af *X-Copy* og *Directory Opus* samt forskellige diskette-redningsprogrammer, så det lyder som et program, vore sydlige naboer vil betegne som en 'Alleskønner'.

*Flash Copy* understøtter multitasking og er desuden et 100% dansk produkt. Programmet forventes på gaden omkring den 1. november, og det til en pris på 198 kroner. Vi anmelder naturligvis *Flash Copy* snarest muligt.

Betafon, tlf. 3314 1233, fax 3314 1276



ZyXEL's *Elite*-modem med både 28.800 og ISDN får nu konkurrence af *US Robotics*.

## PHOTOGENICS TIL CYBERVISION

Tyske Phase 5 er nu begyndt at sende den længe ventede Lite-version af *Almatheras* populære tegne- og billedbehandlingsprogram *Photogenics* ud til registrerede brugere af *CyberVision*-grafikkortet. Faktisk er det først, når det bliver udsat for grafikkort - og specielt *CyberVision* - at et program som *Photogenics* kommer til sin ret, da AGA-chipsættets flimmerfrie 256-far-

ver- eller HAM8-opløsninger er ulideligt langsomme til formålet. Kontakt derfor straks din forhandler eller Phase 5 direkte:

*Phase 5 Digital Products, In der Au 27, 61440 Oberursel, Tyskland.*  
Tlf. (+49) 6171 583787, fax (+49) 6171 583789





## PERSONAL SUITE

*Personal Suite* er navnet på en ny CD-ROM lidt ud over det sædvanlige. Bag *Personal Suite* står italienske Cloanto, og følgelig indeholder den naturligvis Cloantos fremragende tegne- og billedbehandlingsprogram *Personal Paint* i den nyeste version. Herudover indeholder CD'en tekstbehandlingsprogrammet *Personal Write*, font-redigeringsprogrammet *Personal Fonts Maker* og databaseprogrammet *SuperBase Personal*, og endelig er der blevet plads til hele 500 Mb billeder, animationer, stereogrammer, fonte og tekster.

"Så langt så godt, men hvori består det specielle?", tænker man nu. Jo, *Personal Suite* er ikke blot endnu en opsamling af PD-grafik, der findes på 117 andre opsamlinger. Én af mændene bag grafikken er således selveste Jim Sachs, der bl.a. tegnede grafikken til den legendariske *Defender of the Crown* - spiller, der netop med sin fremragende grafik satte nye standarder, og fik manganen en C64-ejer (heriblandt underregnede) til at indse, at det var tid til at skifte til Amiga!

Alt i alt ser *Personal Suite* således ud til at blive en af de første 'rigtige' CD-ROM-produktioner til Amigaen. CD'en skulle være ude i august, og vi ser med stor glæde frem til at kunne annoncere den i et kommende nummer - måske allerede nummer 9.

*Epic Data*, tlf. 5993 1025, fax 5993 2054

## FØRSTE NYE AMIGAER

For første gang siden overtagelsen af Amiga-teknologien vil Escom præsentere Amigaen på en større udstilling, nemlig *Internationale Funkausstellung* i Berlin i dagene 26. august til 3. september. Såvel maskiner som ekstra-udstyr skulle blive repræsenteret, og vi håber at kunne bringe en reportage fra arrangementet i næste nummer.



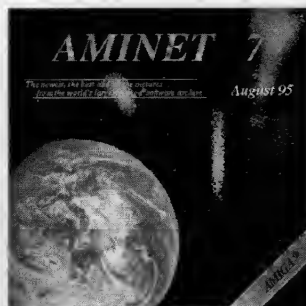
I begyndelsen af august udkom den syvende Aminet-CD-ROM, og som sine forgængere indeholder den et bredt udsnit af det nyeste og mest populære PD og shareware fra Aminet.

Mens Aminet 6 udover 'det sædvanlige' indeholdt en lang række demoer, er fokus på Aminet 7 lagt på billeder. Over 10.000 af slagsen er der blevet plads til, og det i alle tænkelige kategorier. Endelig indeholder CD'en en demo-version af den helt nye version 6.3 af tegneprogrammet *Personal Paint*.

Aminet-CD'erne er hidtil udkommet hvert kvartal, men fremover vil de udkomme hver anden måned - endnu et tegn på, at markedet for CD-ROM til Amiga er i voldsom vækst.

Aminet 7 koster 149 kroner, og kan købes hos:

*M. R. Gruppen*, tlf. 3332 4444, fax 3332 4458



## AMINET 7 UDKOMMET



# CLOANTO

### Personal Paint 6.3DK

Det komplette tegneprogram til mange former for billedbehandling:

- Support for RTG grafikort
- Indlæser vha. datatypes
- Anim 5/7/8 animering
- Slick storyboard
- Virtuel hukommelsesstyring
- Ultra hurtig 24 bit konvertering
- Dansk brugerflade
- Dansk supplementsguide!

**Pris: 449,-**

Eneret for Danmark - Forhandlere søges!

## EPIC DATA

**TLF: 59931025**

**MAN-FRE 10.00-17.30**

## THE PARTY 1995

Igen i år får demo-freaks og andet godtfolk mulighed for at tilbringe nogle dage af juleferien i hinandens og computernes selskab.

Tidspunktet er det samme som i 1994, nemlig den 27.-29. december, men i modsætning til de to foregående år, hvor *The Party* har foregået i Herning Messecenter, er arrangementet i år flyttet et stykke sydpå, nærmere bestemt til Dronning Margrethe-hallen i Fredericia. Hermed bliver der plads til over 5.000 mennesker i én og samme hall!

Som altid er præmierne i top, og specielt Escom har grebet dybt i lommen og stiller med en Amiga 4000 og to Pentium-PC'ere!

Udover de sædvanlige konkurrencer bliver der også plads til en rave-koncert (som sidste år) og en udstilling - plus meget mere, som du kan læse nærmere om i næste nummer af *Amiga-Bladet*.

*The Party*, Postboks 755, 9100 Aalborg. Tlf.: 9862 5859.  
Internet: [theparty@cybernet.dk](mailto:theparty@cybernet.dk). Fidonet: 2:238/67.1

Også i år vil der være *Wild Demo*-konkurrence på *The Party* - her et billede fra sidste års suveræne vinderdemo fra *The Wilders*.



## 15" MULTISYNC- SKÆRM

*Autoscan 1564* er navnet på en ny 15"-skærm, der er som skabt til Amigaen. Skærmen understøtter hele Amigaens frekvensområde og mere til - nemlig fra 15 og helt op til 64 KHz! Den maksimale opløsning er 1280 x1024, og alt kan indstilles via et On-Screen-Display. Skærmen har Power Management og understøtter naturligvis MPR II-standarden.

*Autoscan 1564* forventes klar til levering i november, og det til en pris - inklusiv VGA-adapter - på omkring 4.500-5.000 kroner.

*Epic Data*, tlf. 5993 1025, fax 5993 2054

## NYE BLIZZARD- KORT

Tyske Phase 5 Digital Products har aldrig ligget på den lade side, og efter succes'en med *CyberVision*-grafikkortet hviler de da heller ikke på laurbærene. Når dette læses, skulle deres nyeste, spændende produkter nemlig være klar.

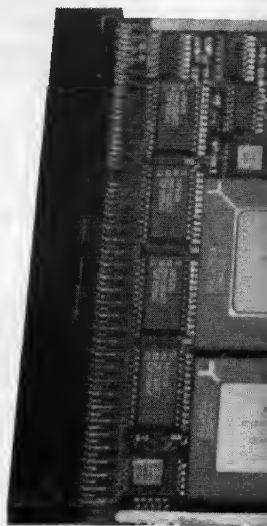
Det første er endnu en generation - den fjerde - af *Blizzard 1230*-kortet. Dette, et af de mest populære 68030-kort til Amiga 1200, er blevet forbedret på flere punkter. Således skulle et nyt RAM-design give hastighedsforbedringer på 5-10 procent i forhold til tredje generation af kortet. Der er også blevet plads til op til 128 Mb RAM, og endelig kan 68030-eren nu slås fra via tastaturet, så dårlig skrevet software også kan køre.

På trods af disse forbedringer er kortet faktisk blevet lidt *billigere*, så det nu koster lige under 3.000 kroner med 50 MHz 68030 og 50 MHz 68882.

Også den tilhørende Fast SCSI-II-controller kommer i fjerde generation, og her er der bl.a. blevet plads til RAM-sokler, så der kan udvides med yderligere 256 Mb RAM. Prisen er 995 kroner.

Mest interessant er dog afgjort *Blizzard 1260*, der, som navnet antyder, er et 68060-kort til Amiga 1200! På trods af, at 68060-processoren kun er en 3,3-volt-processor, og derfor ikke udvikler så meget varme som en 5-volt-processor, er det alligevel imponerende, hvis Phase 5 har formået at løse varme-problemerne.

Som på 1230-kortet er der ur med batteribackup og plads til Fast SCSI-II-controller samt masser af RAM. Til en





pris på kun 6.495 kroner er Blizzard 1260 et produkt, der må forventes at blive revet væk (så må vi håbe, Phase 5 har løst de problemer med produktionskapaciteten, de tidligere har været berøgtede for).

Vi håber at kunne teste hele den nye Blizzard-serie i næste nummer af *Amiga-Bladet*.

M. R. Gruppen, tlf. 3332 4444, fax 3332 4458



De populære Blizzard 1230-kort kommer nu i fjerde generation.

## TAG BACKUP PÅ DIN VIDEO

Backup på disketter er besværligt, tapestreamere er dyre, så hvorfor ikke bruge sin videomaskine? Sådan har flere producenter tænkt, og det har medført indtil flere produkter med noget varierende data-sikkerhed.

Et af disse produkter er *Video Backup System*, der i den nyeste version 3.0 giver mulighed for at tage backup af op til 200 Mb på et almindeligt 4 timers-bånd. Med mulighed for såvel verifys som fejl-korrektion lover producenten, at sikkerheden er i top.

Prisen for *Video Backup System 3* er 729 kroner, hvor-til kommer investering i videobånd til backup. Prisen er måske lidt pebret for et kabel og noget software, men i betragtning af prisen på en tape-streamer er det ganske billigt.

Betafon, tlf. 3314 1233, fax 3314 1276



Juli 7/95

# AMIGA NEWS!

## CD-GO! A4000 1595.-

CD-GO! A4000: Mitsumi FX400 Quad Speed CD-ROM drev, kabler, installationssoftware, Meeting Pearls I CD og dansk installationsvejledning.

## CD-GO! A1200 2195.-

CD-GO! A1200: Mitsumi FX400 Quad Speed CD-ROM drev, kabler, eksternt kabinet, installationssoftware, Meeting Pearls I CD og dansk installationsvejledning.

### Acceleratorkort

#### M-TEC 1200EC

Monteret med 28 mhz 68EC030 CPU, 14 mhz 68881 FPU og real-time ur  
Mulighed for fast SCSI-II interface og op til 8 mb 32 bit fast mb ram 1395.-

#### M-TEC 1200-42

Monteret med 42 mhz 68030 CPU med MMU, 25 mhz 68882 FPU og real-time ur.  
Mulighed for fast SCSI-II interface og op til 8 mb 32 bit fast ram 2195.-

#### BLIZZARD 1230-IV

Monteret med 50 mhz 68030 CPU med MMU, 50 mhz 68882 FPU og real-time ur.  
Mulighed for fast SCSI-II interface og op til 128 mb 32 bit fast ram 2995.-

#### BLIZZARD 1260

Monteret med 50 mhz 68060 CPU med MMU & FPU, kan afbrydes fra keyboard.  
Mulighed for fast SCSI-II interface og op til 64 mb 32 bit fast ram 6495.-  
4 mb 32 bit fast ram til Blizzard og M-TEC (pris ved køb af turbokort) 1195.-  
SCSI-II interface til M-TEC eller Blizzard 1230III/IV 995.-  
CyberStorm A4000 060/50/50 8995.- CyberVision A4000 4 mb 3995.-

### Harddiske

545 mb 3,5" Seagate Fast ATA harddisk, 1395.-  
855 mb 3,5" Seagate Fast ATA harddisk, 1895.-  
1080 mb 3,5" Seagate Fast ATA harddisk, 2395.-  
Kit til montering af 3,5" harddisk internt i Amiga 1200 189.-

### Amiga CD-Rom

SpeedUp CD+HD interface. Giver hastighedsforøgelse på HD/CD på op til 7 gange det normale. Mulighed for tilslutning af 4 E-IDE enheder incl. CD-Rom drev 895.-  
Aminet 5 149.- Aminet 6 149.- Aminet 7 149.-  
Aminet set 1, 4 pack 299.- Meeting pearls 1 99.- Meeting Pearls 2 99.-  
Ten on Ten 10packCD 395.- Hottest 5 299.- Fresh Fish 10, 2pack 299.-  
Gold Fish 2 299.- Multimedia Toolkit2 299.- Fresh Fonts 199.-  
RHS color collection 349.- Light Rom 2 399.- Texture Gallery 399.-  
The Light Works 299.- CDx filesystem 299.- CDBoot v.1.0 349.-

### Programmer

Directory Opus 5 UK 599.- Photogenic 599.- Studio II printsystem 599.-

### Diskdrev

Internt Chinon-diskdrev til indbygning i Amiga 500, 600 og 1200 489.-  
Ekstern ProfiLine-diskdrev med gennemført bus og afbryder 539.-

### Gigant-strømforsyning

Goliath 8 A/200W strømforsyning med støjsvag blæser til A600/A1200 695.-



## M.R. GRUPPEN I/S

Der henvises til vores salgs- og leveringsbetingelser. Alle priser er opgivet incl. moms.  
Kontor: St. Kannikstræde 19, 1169 København K. Afhentning og demonstration kun efter aftale.

Telefon 33 32 44 44 \* Telefax 33 32 44 58

# PÅ BESØG HOS

Engelske Almathera er et af de mere kendte 'Amiga-firmaer'. Enhver Amiga-ejer har, om ikke købt, så i hvert fald *hørt* om *Photogenics*

# Almathera

Af Pete Rundle

Nyeste skud på stammen er *Ten on Ten*, en pakke med 10 CD'ere - syv gamle og tre nye - som herhjemme sælges for lige under 400 kroner, men mere om den senere.

Almatheras navn og produkter er således velkendte, men hvem er folkene bag? *Amiga-Bladet* satte sig for at undersøge sagen, og kiggede derfor forbi kontoret i Mitcham, England.

## DÅRLIGT SALG - OG DOG

'Bossen' hedder Paul Ralph - en hyggelig fyr, der synes at have tid til en sludder med alle og enhver. Paul er efterhånden kommet godt op i årene, og

kender derfor computerbranchen ind og ud.

Adspurg om, hvorvidt salget af netop Photogenics har været som forventet, svarer Paul: "Nej. Jeg ved egentlig ikke, hvad jeg havde regnet med i et tilbagegangs-marked som Amigaens. På den anden side: I betragtning af, hvad mange andre kan sælge af lignende produkter, er vi foran, men jeg kunne alligevel godt have håbet på mere."

## PIRATER

Paul fortsætter med at fortælle om piratkopieringens betydning for branchen: "Photogenics lå på pirat-BBS'erne fire timer efter, programmet var frigivet på *World of Amiga*-messen. Vi har i

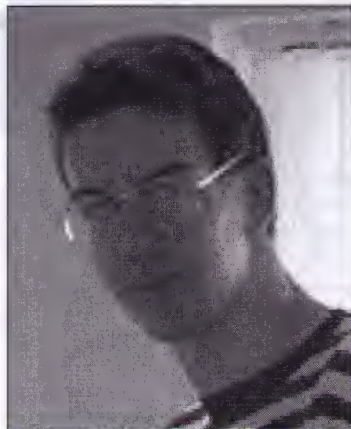
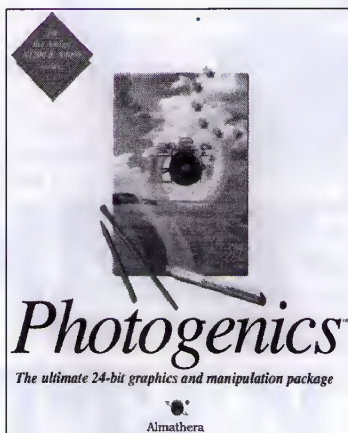
øjeblikket forbindelse med politiet rundt omkring i landet, såvel som branche-organisationerne, med henblik på retsforfølgelse. Herom kan jeg dog ikke sige noget præcist, men nogle er 'gået i nettet'."

Dette er naturligvis gode nyheder for *ærlige* Amiga-ejere, der *køber* deres programmer. Hvor mange gange har vi ikke hørt, at piratkopiering er døden for softwarehusene? Pirateriet påvirker mere de små firmaer, rent økonomisk, end de store. Samtidig er det som regel de små firmaer, der er de mest nyskabende, så branchen kan ganske enkelt ikke undvære dem.





Jolyon Ralph er én af hovedmændene bag *Photogenics* - og chefens søn!



Paul Nolan står bag konceptet til *Photogenics*.

# Amathera

## 'TI-PÅ-TI'?

Jeg spurgte også Paul om *Ten on Ten*-pakken, hvor flere CD'ere - ikke mindst *Pandoras CD* - er ret gamle. "*CDPD 1* er også gammel. Dét, vi ville prøve, var at udgive en pakke med 10 CD'ere til en meget attraktiv pris - mest fordi der ikke findes noget tilsvarende til Amigaen, og konceptet har stor succes på PC-markedet. Husk også på, at der trods alt er 3 helt nye CD'ere i pakken."

På spørgsmålet om, hvorvidt der kommer en *Ten on Ten 2*, svarer Paul entusiastisk "Yes, Sir!". Han kan dog endnu ikke tale om indholdet. "Vi taler med mange herom, for vi vil selvfølgelig gerne lave den perfekte blanding."



*Photogenics* har på kort tid opnået stor popularitet, men det går trægt med salget, ikke mindst på grund af piratkopieringen.

## PAUL RALPH & SØN

Jolyon Ralph - Pauls søn - er teknisk chef hos Almathera, og samtidig et navn, man har kunnet støde på mange steder på Amiga-området. Således stod han for det meste af programmeringen af Photogenics, sammen med Paul Nolan, der er manden bag programmets idé. Jolyon har endvidere skrevet for en række computerblade, og endelig er han manden bag flere shareware-programmer. Alt i alt en entusiast, der med sit tekniske sprog kan tale forbi selv den kvikkeste journalist.

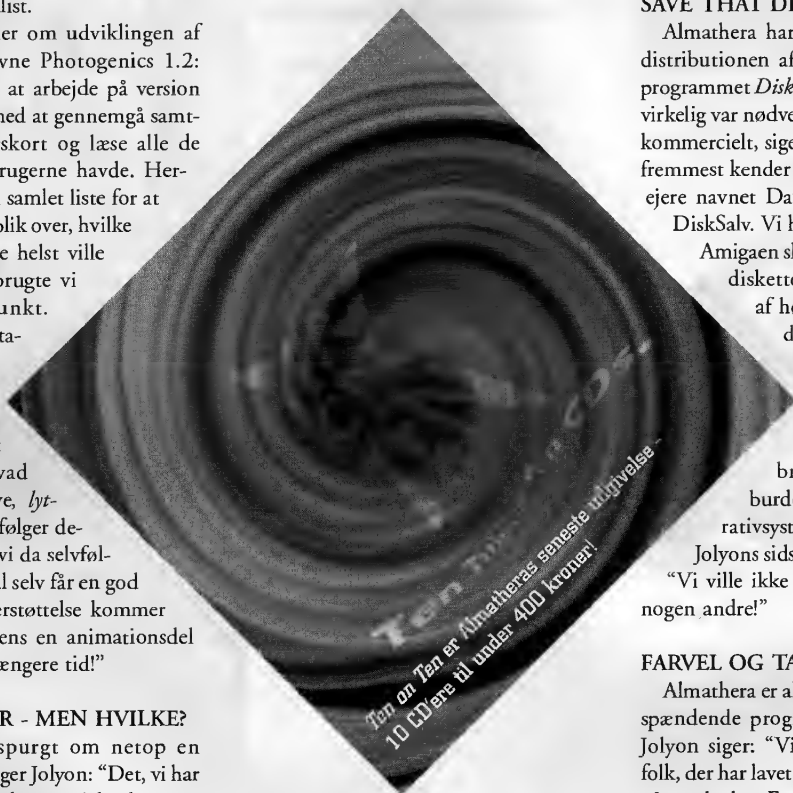
Jolyon fortæller om udviklingen af den nyligt frigivne Photogenics 1.2: "Da vi skulle til at arbejde på version 1.2, startede vi med at gennemgå samtlige registreringskort og læse alle de kommentarer, brugerne havde. Herefter lavede vi en samlet liste for at danne os et overblik over, hvilke features brugerne helst ville have, og dette brugte vi som udgangspunkt. Det er i det hele taget denne metode, vi vil benytte fremover: Frem for at gætte os til, hvad brugerne vil have, lytteri vi til dem og følger deres råd - omend vi da selvfølgelig også af og til selv får en god idé! ARExx-understøttelse kommer således snart, mens en animationsdel nok tager 'lidt' længere tid!"

## ANIMATIONER - MEN HVILKE?

Nærmere adspurgt om netop en animations-del siger Jolyon: "Det, vi har i kikkerten, er den typiske brugers DPaint-agtige animationer. Hermed skal Photogenics altså både være et DPaint-agtigt program og et 24-bit-tegneprogram - en meget stor opgave! Alternativt kan vi lave et professionelt 24-bit-animationsprogram, der kræver grafikkort. Dette vil også kræve meget arbejde, men er dog noget helt andet. Skal vi således stille alle tilfreds, har vi altså to meget store opgaver - ellers skal vi blot vælge én, og så lægge hele indsatsen dér. Beslutningen er ikke taget endnu. Set fra vores synspunkt er det mest oplagte den professionelle løsning, da den passer bedst ind i Photogenics' koncept. På den anden side kan vi se af

de registreringskort, folk sender ind, at de fleste arbejder på 1200'ere eller 4000/030'ere, og således ikke vil få glæde af det."

"Så snart ARExx-understøttelsen er på plads, kan man faktisk allerede lave simple animationer. Vi kan så lave loadere og savere til forskellige animations-formater, scripts osv., men at afspille animationerne kræver en del mere arbejde. Det har vi ikke helt fundet ud af endnu - det kommer nok til at tage noget tid!"



## PIRATER IGEN

Også Jolyon har en mening om piraterne. "Vi er blevet hårdt ramt af piratkopiering - langt hårdere, end vi havde forventet. Mange fortæller os, at alle, de kender, har Photogenics, og så mange har vi simpelthen ikke solgt! Jeg synes, det er en skam - programmet er netop prissat så lavt, at enhver burde have råd til det og ikke behøver piratkopiere det" (hørt! -red.). I den forbindelse er det værd at bemærke, at Video Creator (anmeldt i nummer 1, red.) først lå på pirat-BBS'erne efter 4 måneder. Jolyon beskriver kopi-beskyttelsen deri som 'ret smart', og Almathera tilbyder

nu andre firmaer at købe beskyttelsen. Vi kan kun ønske dem held og lykke!

## EN OPSAMLING FOR ALLE

Jolyon siger om *Ten on Ten*: "Pakken er primært møntet på de nye CD-ROM-ejere. Der er virkelig mange mennesker, der køber CD-ROM-drev, og som ikke har nogle af de ældre CD'ere. Pakken giver disse mennesker mulighed for at købe en række af disse CD'ere til lavpris."

## SAVE THAT DISK

Almathera har for nylig påtaget sig distributionen af diskette-reparationsprogrammet *DiskSalv*. Adspurgt, om det virkelig var nødvendigt at gøre *DiskSalv* kommercielt, siger Jolyon: "Ja. Først og fremmest kender langt de fleste Amiga-ejere navnet Dave Haynie, såvel som *DiskSalv*. Vi har længe ventet på, at Amigaen skulle få et kommercielt diskette-reparationsprogram af høj kvalitet og med ordentlig support, og det har den nu."

Jolyon mener dog i virkeligheden, at så gode og brugbare programmer burde være en del af operativsystemet - Escom, læser I? Jolyons sidste ord om *DiskSalv* er: "Vi ville ikke overlade vore data til nogen andre!"

## FARVEL OG TAK

Almathera er altid på udkig efter nye, spændende programmer til udgivelse. Jolyon siger: "Vi er specielt ude efter folk, der har lavet et produkt, de vil have på markedet. Freelancere, enkeltpersoner såvel som hold." Paul tilføjer: "Ideer, rutiner, demoer - hvad som helst, bare der kan komme et produkt ud af det!"

Til sidst måtte vi lige høre, hvad der er på vej fra Almathera. Her kan nævnes scanner-moduler til Photogenics (snart), CD'en *Euroscene 2* (august) og naturligvis endnu en version af Photogenics (måske til jul?).

Almathera kan kontaktes via:

Almathera, Southerton House,  
Boundary Business Court, 92 - 94  
Church Road, Mitcham, Surrey,  
CR4 3TD, England  
Tlf.: (0044) 181 687 0040



# ABONNENT- DISKETTEN



- hyder denne gang på hele 2,6 Mb blandet gulf!

Af Christian Estrup

Igennem længere tid har abonnent-disketten fokuseret på spil, men på utallige opfordringer har vi denne gang valgt at samle en række af de nyeste utilities fra det verdensomspændende Aminet. Herudover indeholder disketten også det færdige Imagine-projekt, der har været gennemgået i vores store ray-tracing-kursus, så har du ikke haft tid eller lyst til at gennemgå kurset detaljeret, eller vil du blot have lidt inspiration eller et lærerigt eksempel, er chancen der nu.

## AMIGADEMOLIST

Denne liste er desværre ikke blevet opdateret i et års tid, men har alligevel sin plads hos enhver demo-freak. Listen er på over 800 Kb i AmigaGuide-format, og indeholder oplysninger om hundredevis af demoer, introer, grupper, demo-parties (komplet med resultater) osv.

## CLOCKCHECK

ClockCheck er for os, hvis 'batteri-backup'-ur er en smule ustabil. Programmet placeres i startup-sequence, og brokker sig så, hvis uret pludselig er gået baglæns eller urealistisk langt forlæns.

## DIABOLO 3.1-DEMO

Som navnet siger, er der tale om en demo-version af version 3.1 af backup-programmet Diavolo, der af mange be-

trages som Amigaens bedste.

## PICTICON

- skaber overblik over de utallige billeder, mange af os har liggende på harddisken ved at lave ikoner, der er (mere eller mindre) vælgende mini-versioner af billederne.

## POINTEREYES

- er rent pjat, men enormt sødt! Titel-linjen i alle programmer udstyres med to små øjne, der følger muse-pointeren rundt på skærmen!

## SLEEPINGPOINTERS

Endnu et pointer-utility. SleepingPointers er en række små animerede pointere til erstatning af de kedelige ZZZ-skyer, timeglas o.l., man ellers er vant til.

## WINARRANGE

WinArrange kan arrangere vinduerne på f.eks. Workbench-skærmen, så de ikke overlapper hinanden - en funktion, der vel egentlig burde være indbygget i forvejen!



## YOURFAULT

- er lige så useriøs som PointerEyes, idet det giver mulighed for at erstatte Amigaens fejl-besked med dine egne. Således kan f.eks. 'Ikke nok hukommelse' erstattes af 'Så køb dog noget mere RAM, mand!' osv.

*God fornøjelse med din abonnent-diskette!*

## SÅDAN GØR DU

Programmerne er pakket med LZX, hvorved der altså er blevet plads til hele 2,6 Mb ialt! Programmerne skal derfor først installeres på din harddisk, hvilket gøres med kommandoen:

```
LZX x <ProgramNavn.LZX> <MålKatalog>
```

Hvor *MålKatalog* er det katalog (directory) på harddisken, hvortil du vil installere programmet. For f.eks. at installere demo-listen til kataloget *Work:Text*, skriver du:

```
LZX x AmigaDemoList.LZX Work:Text/
```

Vær i øvrigt opmærksom på, at programmerne på abonnent-disketten - som næsten alt andet end spil i dag - kræver mindst Kickstart 2.0. *PictIcon* og *SleepingPointers* kræver endda Kickstart 3.0 eller højere for at fungere.

# AMIGA

## *Business as usual?*



Jesper Christensen, Escom Scandinavia:  
"Amigaen skal ind overalt!"

**Efter mange ugers rygter og spekulationer er der nu konkrete informationer om de kommende Amiga-modeller**

*Af Christian Estrup*

A1300, A1400, A1800, A5000 - spekulationerne om de kommende Amiga-modeller har været mange. Ikke desto mindre må vi i begyndelsen 'nøjes' med let modificerede udgaver af de 'gamle' Amiga-modeller.

#### A1200 TIL ALLE

Super-sællerten Amiga 1200 skulle være hos de danske forhandlere igen i

uge 42, og det til en vejledende udsalgspris på 3.499 kroner. Maskinerne produceres i Bordeaux i Frankrig, så Amiga Technologies ønsker tydeligvis ikke at støtte den selektive sammenblanding af politik og forretning, mange andre har gjort sig til talsmænd for!

Konfigurationen er den samme som tidligere, med den (selvfølgelige) undtagelse, at Kickstart og Workbench leveres med i den nyeste version 3.1.

Der har cirkuleret rygter om, at der ville blive plads til 2 Mb ekstra Chip-



RAM direkte på A1200'ens motherboard. "Dette er blot et rygte, der intet har på sig", fortæller Jesper Christensen fra Escom Scandinavia, der ligeledes afviser de rygter, der har cirkuleret - specielt i Tyskland - om en 68030-baseret såkaldt 'Amiga 1300': "Herom er der på nuværende tidspunkt ikke truffet nogen endelig beslutning".

Og nej, Amiga 1200 vil heller ikke indeholde HD-diskdrev, angiveligt pga. kompatibilitets-problemer. Denne forklaring er mildt sagt tynd, for HD-drevet i A4000 synes da ikke at have givet de store problemer! Om sandheden er, at man pludselig er 'faldet over' et lager af 880K-drev, man gerne vil af med, kan man kun gisne om, men under alle omstændigheder er det ærgerligt, at HD-drev som standard i alle Amigaer tilsyneladende stadig har lange udsigter.

#### 'BONUSPAKKE' TIL EN TUSSE

Udover ovennævnte A1200-pakke kommer en pakke til 4.499 kroner. Denne pakke indeholder en Amiga 1200 med 170 Mb harddisk og al den software, hjertet kan begære: Tekstbehandling, regneark, database, kalenderprogram, tegne- og billedbehandlingsprogram. Dertil kommer 'et spil for store og små' samt et AGA-platform-spil.

Ved redaktionens slutning forelå der ikke officielle, konkrete oplysninger om, præcis hvilke programmer, der er tale om, bortset fra, at de ikke stammer fra samme producent. Jesper Christensen lægger ikke skjul på sin begejstring over programmernes kvaliteter. "De er de bedste, vi har set til Amigaen", fortæller han, og tilføjer, at den medfølgende software har en værdi af omkring 7.000 kroner! Alt i alt ligner A1200HD-pakken således den perfekte begynderpakke, og man forventer da også, at maskinerne vil blive revet væk.

#### DET TÅRNHØJE HELVEDE

Med hensyn til top-modellen Amiga

4000 har man langt om længe droppet det afskyelige og forældede desktop-kabinet til fordel for et mere tidssvarende full-size tower-kabinet. Hermed bliver der også rigelig plads til udvidelser, og netop den manglende plads har været et af de største kritikpunkter ved de gamle kabinetter.

Bundkortet har undergået en enkelt, væsentlig forandring - der er nemlig blevet plads til en SCSI-II-controller, og standard-harddisken er da også en 1 Gb SCSI.

Ligesom Amiga 1200 kommer Amiga 4000 naturligvis også med Kickstart/Workbench 3.1, hvortil kommer, at den ovennævnte software-pakke leveres med som standard. Herudover leveres maskinen med Scala MM300 - underligt nok ikke MM400, men det skyldes, at den faktisk slet ikke er lanceret her i landet endnu grundet usikkerheden om Amiga-teknologiens fremtid! Scala forventer dog at lancere MM400 samtidig med udsendelsen af de 'nye' Amigaer, og Carsten Holløse fra Scalas danske afdeling lover, at der vil blive mulighed for at opgradere MM300 til en god pris,



**Amiga 1200 må forventes endnu en gang at blive en af de helt store sællerter.**

såfremt man har brug for de ekstra features i MM400.

#### WELCOME TO CYBERWORLD

Nu til det vel nok mest interessante: Processoren. Rygterne har længe villet

Amiga, d.l.a. VLA0 IMOTION 2.0.

Få tilsendt information eller kom og få en demonstration.

**DraCo** Ny Amiga Grafik og Digital Video computer med 68060, RISC, high-speed 24 bit grafik, SCSI 2, CDx4, Tower kabinet m.m. Lev. fra september.

<b>Nye Amiga computere</b>	Spørg
<b>Flatbed 24bit Scanner SCSI</b>	<b>5.895,-</b>
2400 dpi. Med Amiga software.	
<b>FastLane SCSI &amp; RAM</b>	<b>3.495,-</b>
<b>CyberVision 24bit Grafik</b>	<b>3.995,-</b>
<b>14" Farve Monitor</b>	<b>2.160,-</b>
<b>15" Farve Monitor</b>	<b>2.950,-</b>
1280x1024. Programmerbar. O.S.D.	
<b>Toccat Audio kort</b>	<b>2.995,-</b>
<b>A1200/4000 Tower</b>	<b>2.995,-</b>
<b>TKR 28,8K Modem</b>	<b>2.495,-</b>
<b>ISDN Master</b>	<b>3.695,-</b>
<b>PageStream DTP 3.x</b>	<b>1.995,-</b>
<b>68040 kort til A4030</b>	<b>3.750,-</b>

#### CyberStorm 68060

Til A4000 og A3000. Med grundkort, CPU kort og 128MB RAM kort. Kan udvides med SCSI, Ethernet og Seriel kort. Fås i forskellige konfigurationer. Spørg

<b>NEC CD-ROM SCSI</b>	<b>1.480,-</b>
<b>540 MB Quantum SCSI II</b>	<b>1.740,-</b>
<b>4.3 GB Quantum F-SCSI II</b>	<b>10.695,-</b>
<b>270 MB SyQuest 3,5" Drev</b>	<b>3.745,-</b>
<b>270 MB Medie</b>	<b>550,-</b>
<b>TEAC 4GB SCSI Streamer</b>	<b>4.895,-</b>

#### Emplant MAC 3.295,-

**PC Pentium Modul 2.2.** 1.450,-  
**SCSI og Seriel modul.** 960,-  
 Benyt alt Mac/PC software incl. OS2, Windows og spil i 256 farver (A4000). 16,7 mio. farver med 24bit grafik kort. Understøtter accelerator, HD, CD m.m.

#### AMIGA 1200

<b>Blizzard 1220 4xSpeed+4MB</b>	<b>2.120,-</b>
<b>Blizzard 1230-50Mhz</b>	<b>2.150,-</b>
<b>Blizzard 1260 68060-50</b>	Spørg
<b>FPU 68882 +40Mhz Osc.</b>	<b>1.095,-</b>
<b>CD-ROM Quadra Speed</b>	<b>2.195,-</b>
<b>2,5" harddisk 80-810MB fra</b>	<b>950,-</b>

#### Brother 660 Laser 5.695,-

\* 600 DPI med mikrofin toner \* 2 MB  
 \* 61 fonte \* 6 sider/min. \* Energy Star  
 Professionel laser printer til lavpris.  
**B-660 PostScript modul** 1.495,-  
 Køb ingen laser uden PostScript!

**TI MicroWriter Laser** 3.695,-  
**Epson Stylus farve printer** 3.995,-  
 Nyt: TV Paint 3.0, Real 3D 3.0, ArtPad tegnebræt, A2000 68060, Samplitude 21, Digital Broadcaster Elite, LightWave 4...

#### Få tilsendt info og priser

Vi har al professionel Amiga tilbehør samt video og audio udstyr (Hitachi, Pace m.v.)

Scanteam ligger lige ved Århus banegård og rutebilstation.

#### Scanteam 86181600

Fredensgade 42. 8000 Århus  
 Åben 10.00-17.30. Fax 86181601

vide, at de nye A4000'ere ville blive leveret med tyske Phase 5's CyberStorm-acceleratorkort som standard, og disse rygter fik ny næring, da Phase 5 pludselig og uden varsel trak 40 MHz 68040-versionen af kortet ud af produktionen.

aktionen på *Amiga-Bladet's* redaktion, og flere af de forhandlere, vi har talt med, betegner ligeledes samstemmende priserne som alt for høje. Ifølge rygter har enkelte amerikanske forhandlere endda nægtet af bestille maskiner, med-

at priserne vil falde noget til julesalget, og når modellerne bliver videreudviklet og i højere grad går over til at anvende standard-komponenter, skulle yderligere prisfald være i sigte, idet man så kan drage nytte af Escoms store ind-

# AMIGA

Det nye Amiga-logo - hvorvidt det er kønnere end det 'gamle' er i høj grad en smagssag, og det diskuteres allerede flittigt blandt Amiga-elskere verden over.

tion. Netop Commodores oprindelige 68040-løsning har været meget kritiseret, da placeringen af RAM'en på bundkortet frem for direkte på CPU-kortet medfører en væsentlig lavere hastighed. Flere producenter tilbyder da også 'acceleratorkort', der opnår omtrent dobbelt hastighed, blot ved at flytte RAM-soklerne op på CPU-kortet.

Ved redaktionens slutning lå det desværre ikke fast, hvilke CPU-kort der vil blive benyttet. Sikker er det, at A4000 kommer i såvel en 68040- som en 68060-version, og de første udgaver af 68040-versionen vil sandsynligvis benytte det originale CPU-kort (med RAM på bundkortet). Man arbejder dog på højtryk på en bedre løsning - læs: RAM direkte på CPU-kortet. Under alle omstændigheder vil 68060-versionen have RAM'en siddende på CPU-kortet.

## AT BETALE!

Det forventes, at der vil være A4000/040 hos de danske forhandlere i uge 38, og A4000/060 et par uger senere. Priserne, med 6 Mb RAM (4 Fast, 2 Chip) og 1 Gb SCSI-II-harddisk bliver - inklusiv moms, men uden skærm - 19.995 for 68040-versionen og 22.995 for 68060-versionen.

TYVETUSIND? Ja, det var også re-

mindre priserne bliver sat væsentligt ned!

Indrømmet - tower-kabinet, SCSI-II, 1 Gb harddisk og software for 5-10.000 kroner er da ikke at kimse ad, men dertil kommer investering i en ordentlig skærm og noget mere RAM - 4 Mb Fast-RAM kommer man ikke langt med. Under alle omstændigheder virker det fuldstændig tåbeligt at betale 20.000 kroner for en A4000/040, når man for sølle (i dét prisleje) 3.000 kroner ekstra kan få en A4000/060, der må forventes at være 4-8 gange hurtigere, og som desuden har en væsentlig bedre og mere fleksibel RAM-løsning.

## BUSINESS AS USUAL?

Det er således let at få den tanke, at vi er tilbage i de gamle Commodore-dage: Cheferne er stort set de samme, maskinerne er de samme, priserne er de samme, så hvor er det nye? Man skal dog ikke undervurdere Escoms evner til at sætte en pris rigtigt, og dertil kommer de store investeringer, der allerede er foretaget: Siden købet af Amiga-teknologien, der som bekendt stod Escom i omkring 12 millioner dollars, er der investeret omkring 60 millioner dollars, og de penge skal naturligvis ind igen.

Helt for egen regning vil vi gætte på,

køb og deraf følgende rabat-muligheder.

## HVAD MED CD32?

Med hensyn til 'konsollen' CD32 indtager Amiga Technologies en afventende holdning, idet man foretrækker, hvad der beskrives som 'en smart CD-ROM-løsning' til de øvrige modeller - et synspunkt, vi kun kan bifalde.

## AMIGAEN SKAL IND OVERALT

Et område, man arbejder meget med, er set-top-bokse, interaktivt TV o.l. Med Jesper Christensens ord: "Amigaen skal ind overalt", det være sig som styreenhed i fremtidens interaktive TV, i informations-standere, og ikke mindst som det længe omdiskuterede Amiga-





kort til PC. Netop dette produkt skal vi dog næppe forvente at se noget til det første halve års tid.

#### VIRTUELLE PRODUKTER

Midt i al virakken omkring Amiga Technologies har der også været tid til at stifte endnu et nyt selskab, kaldet *Virtual*

*Products*. Virtual Products' vision er at blive Europas førende leverandør af personligt Virtual Reality-udstyr - et marked i stor fremgang.

Det første produkt fra Virtual Products bliver de såkaldte *I-Glasses* - et stort fremskridt i forhold til de hidtil kendte store, tunge og uhåndterlige Virtual Reality-hjelme. *I-Glasses* vejer under 250 gram, og kan således bæres sammen med briller! Desuden loves grafikken at være af meget høj kvalitet mht. såvel opløsning som hastighed.

Brillerne sluttet direkte til TV'et, og forventes at komme til at koste omkring 5.000 kroner for en Amiga-version, og netop sammenkædningen med Amigaen er vigtig, fordi der er tale om to innovative produkter. Jesper Christensen fortæller med et smil på læben, at den høje realisme i f.eks. spil har gjort, at man i Danmark seriøst har overvejet at levere søsygepiller med som standard!

VR-briller kan dog bruges til meget andet end underholdning (omend det nok må forventes at tage en stor del af

markedet) - er kvaliteten i orden, er det således en glimrende erstatning for en notebook-skærm, der effektivt forhindrer sidemandens nysgerrige øjne i at snage! Vi håber at vende tilbage med en test af dette banebrydende produkt snarest muligt.

#### THE BOTTOM LINE

På trods af et prisbillede, der ligger væsentligt højere, end mange havde håbet - specielt for Amiga 4000's vedkommende - kan vi under alle omstændigheder glæde os over, at vi nu er tættere end nogensinde på at have Amigaen på banen igen. At man så har valgt at prioritere det at få maskinerne ud hurtigt lidt højere end at opnå lavere priser, er ganske forståeligt - lavere priser, RISC, og alt, hvad Amiga-elskerne ellers drømmer om (hvem sagde markedsføring? -red.) skal nok komme. I første omgang er det vigtigste at få Amigaerne frem hos forhandlerne igen, og det er de som nævnt fra uge 42.

# SONY Playstation i Danmark!



## Ring og bestil nu! Begrænset antal

Det **absolut bedste** når det drejer sig om spil!  
4 Generations spillekonsol, 24 lydkanaler i 16 bit  
Det bedste hardware til 3D og 2D spil  
CD baserede spil, derfor rimelige priser

### Ring for markedets bedste pris!

#### Blandt de mange kommende titler:

Tekken  
MYST  
Mortal Kombat III  
Wing Commander III  
Raiden Project  
Alone In The Dark II  
Indycar Racing  
Batman Forever  
Judge Dredd  
Syndicate II  
Worms  
Street Fighter The Animated  
Street Fighter The Movie X-men  
3D Soccer  
Dark Legend  
NFL Football  
Destruction Derby

Nova Storm  
Battle Arena Toshinden  
Razor Wing  
Virus  
Rayman  
Magic Carpet  
Theme Park  
Syndicate Wars (Syndicate II)

#### Følgende titler er klar til levering i september:

Ridge Racer  
TonShinDen  
WipeOut  
Kileak The Blood  
Rapid Reload  
Novastorm  
3D Lemmings  
Jumping Flash

### KNOWHOW GAMES

Nedergade 35C · 5100 Odense C

**66 12 17 13**

Igen i år afholdtes det store Assembly-party i Finland, og også under mere hjemlige himmelstrøg - nærmere bestemt Sydsjælland - var der mulighed for at komme til demo-party

**Af Morten Julin**

Endnu nærmere bestemt var der tale om Iselinge-skolen i Vordingborg, der igen i år lagde lokaler til partyet *South Sealand*. Sidste år var partyet, på trods af - eller måske snarere *på grund af* - et relativt lille antal besøgende, en stor succes, og arrangementerne blev rost til skyerne for et flot og veltilrettelagt party.

Heller ikke i år kunne *South Sealand* prale af det store antal besøgende - der var vel en 2-300 - men den hyggelige atmosfære kan man åbenbart ikke tage fra arrangementet. De få forhandlere, der var mødt op med en stand - Epic Data og Fribert Consult - meldte da også bagefter om et godt salg.

**KONKURRENCERNE**

Vindere af demo-konkurrencen blev et relativt ubeskrevet blad, nemlig gruppen Subacid med den udmærkede demo 'PYT'. På andenpladsen kom den lokale favorit, Gunnars Farvebio, med sin

'donuts' vel nok er tidens mest populære rutine.

Grafik-konkurrencen blev vundet af den gamle kending RWO/Balance, og endelig blev musik-konkurrencen vundet med en hårsbredde af NHP og Christopher fra Scoopex med 'Kool World' foran vores helt egen Anders Lundholm - alias Motion/Balance - med 'Monoliner-Hard'. De to musikstykker opnåede samme pointtal, men 'Kool World' vandt i kraft af flest førstepladser.

**ASSEMBLY 95**

I en helt anden størrelsesorden er klassikeren Assembly, der som oftest i antal besøgende let kan måle sig med The Gathering i Norge - ja, i enkelte tilfælde endda med The Party i juleferien i Danmark.

Konkurrencerne på Assembly bærer altid præg af, at partyet er finsk, og Assembly 95 var ingen undtagelse på dette område. Grupperne Parallax, Pygmy Projects og Stellar tog sig af demo-konkurrencen, mens Sonik dominerede intro-konkurrencen med såvel første- som tredjepladsen.

Såvel grafik- som musik-konkurrencen var under kraftig indflydelse af nye, fremstormende talenter, omend Lizardking - man fristes til at sige 'naturligvis' - reddede sig en tredjeplads i musik-konkurrencen.

**MER' PARTY**

Både Assembly og *South Sealand* - og for den sags skyld Somewhere in Holland, se reportagen på side 24-27 i dette nummer - manede effektivt alle dystre spådomme om demo-scenens forfald eller snarlige endeligt i jorden, og der

er lagt op til et brag af et party i Danmark i juleferien. Læs mere herom i næste nummer af Amiga-Bladet.



Vinderen af grafik-konkurrencen på *South Sealand 95* blev RWO's 'Cybolove'.

nyeste megademo 'Der Grüne Punkt', der som altid er værd at have i samlingen.

Intro-konkurrencen blev vundet af Polka Brothers med 'Herb', der endnu en gang beviser, at gouraud-shadede





Subacids vinderdemo fra South  
Sealand 95, 'Pyt', indeholder bla.  
dette flotte billede, der også  
indbragte Deckard en andenplads  
i grafik konkurrencen.

#### RESULTATER FRA ASSEMBLY 95

##### DEMO:

1. Parallax - "ZIF"
2. Pygmy Projects - "Logic"
3. Stellar - "Miracles"
4. Silents - "Fruit Kitchen"
5. Juliet and Case - "C42"

##### INTRO:

1. Sonik - "FAD"
2. Hirmu - "Hauki"
3. Sonik - "Blur"
4. Banal Projects - "Seasick"
5. C-Lous - "Assembly 95 40k Intro"

##### GRAFIK:

1. Visualize/Jamm - "Fiction"
2. Artifec/Complex - "Mystery"
3. Jogi/Mellow Chips - "Agony"
4. Visigoth/Pure Resistance - "Valkyria"
5. Kube/CNCD - "Mustafa"

##### 4-KANALS-MUSIK:

1. Theseus/Anathema - "Funkyeesh"
2. Cube/Dee - "Illumination"
3. Lizardking/Razor 1911 - "Crayfish Party"
4. Breeze/Capacala - "Aroma of northwest"
5. Oxide/Sonik - "Topless"

#### RESULTATER FRA SOUTH SEALAND 95

##### DEMO:

1. Subacid - "P.Y.T."
2. Gunnars Farvebio - "Der Grüne Punkt"
3. Vanity - "Amazed"
4. Giga Productions - "Hazard"
5. Mentrax - "Headwave"

##### INTRO:

1. Polka Brothers - "Herb"
2. Impact - "Cold Fire"
3. Tricktrax - "Fire Power"
4. Focus Design - "FFFF"

##### GRAFIK:

1. RWO/Balance - "Cybolove"
2. Deckard/Subacid - "Breath Taker"
3. The Party - "Logo 95"
4. River/Artwork - "Under Control"
5. Dr. Zulu/Giga Prod. - "Barbarian"

##### MUSIK:

1. NHP&Christopher / Scoopex - "Kool World"
2. Motion/Balance - "Monoliner-Hard"
3. P.O.W/Iris - "Beat-Phobia"
4. Relief/The Lowlifes - "Strictly Jungle"
5. Tricktrax - "Skubidubab"

# 3D

## GEOMETRIENS

### LEGEPLADS DEL 6 - ANIMATION

**Efter opsætning af en scene er det meget naturligt, at man tager skridtet og begynder at animere den. Mange vælger alligevel kun at beskæftige sig med still-frames og helt lade animationsdelen ligge. Det er muligt at lave spændende animationer uden at skulle bruge fysiske partikelsystemer og super-avanceret karakter-animation**

*Af Anders Lundholm*

Nogle af de første teknikker, der blev udviklet til 3D-animation, var 'Keyframing' (nøgle-positioner) og 'Paths' (b-spline-stier). Keyframing-teknikken tillader animatoren at definere nogle enkelte faste positioner, som kamera, objekter osv. skal passere igennem over et givet tidsrum (antal frames). Et objekt, der gør brug af keyframing, kaldes et 'dynamisk' objekt.

En 'path' fastlåser et objekt i samtlige definerede frames, hvilket gør det

til et 'statisk' objekt. Keyframing er langt mere avanceret og interessant at arbejde med, idet en animator kan indføre faktorer, der påvirker objektets opførsel (fig.1).

Imagine giver mulighed for at bruge både keyframing og paths - også på samme tidspunkt. F.eks. kan man lade et objekt følge en path, samtidig med at man via keyframing kontrollerer hhv. objektets overflader og morphing.

#### ACTION-EDITOREN

Objekterne, der er sat op i Stage-

editoren, repræsenteres her af vandrette bjælker, der hver indeholder oplysninger om objekternes opførsel i det virtuelle sceneario (fig. 2). Det er her, den egentlige 'programmering' af scenen sker. I Lightwave ses objekternes opførsel som kurver - en feature, Imagine stærkt mangler. Alt ses som tal (gradtal, koordinater osv.). Dette forvirrer ofte nybegyndere, hvilket (som ovenstående forklarer) ofte fraholder dem fra at animere i Imagine. Denne editering af objekterne kan dog også (til dels) ske i Stage-editoren, hvilket vi nu vil starte på.

#### IMAGINES FIRST LAW

Første frame i en scene vil altid være en keyframe. Alle objekter har fastlåste pladser. Ændring af denne tilstand sker, når man f.eks. springer 50 frames frem, ændrer på et objekts tilstand (f.eks. flytter eller skalerer det) og tildeler dette en keyframe - et holdpunkt. Objektet

vil så gå fra én tilstand til en anden over et tidsrum (et antal frames). En lang 'bar' vil dukke op i Action-editoren.

### CAMERA, LIGHTS - ACTION

Hent din scene ind i Project-editoren, og gå til Action-editoren. Denne fungerer som en kæmpe kontrolpult. Tilføj 100 frames i boksen som arbejdsområde og 'Save changes'.

Objekterne i venstre side har hver fire forskelligt farvede 'bars'. Hver af barerne fungerer som kontrolspor for objekterne, dvs. position, størrelse og orientering i rummet. Foreløbig er objekterne kun til stede i frame 1, hvilket ses på den røde bar ved 'Actor'-kontrolsporet. Vælg 'Functions/Info'-menuen, og

tryk derefter på kontrolsporet ud for 'actor' hos et objekt. En requester beder dig nu specificere, hvor mange frames objektet skal være til stede i. Samtlige objekter skal være til stede fra frame 1 til 100. 'Save changes' og gå til Stage-editoren. En requester beder dig specificere, hvilken frame du vil arbejde med. Vælg frame 1, og sæt derefter objekterne op som vist på fig. 2. 'Save changes'.

Lyskilden tilføjes via menuen 'Object/Add/Default Light'. Det er en god idé at give lyskilden farverne (450, 450, 425), da den som solens repræsentant skal være ekstra kraftig (forhold dig altid ydmygt til dit emne!).

Spring til frame 100 (R-Amiga+c) (gå ind i Top View). Flyt nu kameraet som vist på fig. 3 (og acceptér m. Space). Vælg igen kameraet, og vælg derefter 'Object/Position Bar'. Dette tilføjer en keyframe til kameraet, der fortæller Imagine, at det skal bevæges fra keyframen på frame 1 til den nye position på frame 100. 'Save changes'. Prøv at lave en preview-animation fra 'Anim/Make Preview'. Dit kamera skulle nu flyve om bag teleskopet. Bemærk, at selve teleskopet ikke flyttes, men samme virkning opnås ved at flytte kameraet.

### EFFEKTER

Gå til Action-Editoren og vælg 'Functions/Add'. Tryk derefter i det

tomme kontrolspor ud for teleskopets F/X-spor. En requester beder dig vælge en effekt. Vælg 'Rotate V2.0' i dit 'Effects'-directory. Indtast derefter 270° omkring objektets Z-akse. Gå tilbage til Action-editoren og lav endnu en preview-animation for at checke, om du har valgt den rigtige rotationsakse (i effekten i Action-editoren). Hvis ikke, må du tilbage og ændre denne (via Functions/Info). Det er en forudsætning for gode animationer, at man laver mange previews. Det hjælper animatoren med

at bevare overblikket, når scenen editeres (Brug evt. Display/Quick-Stage).

Hvis du har lyst, kan du ændre perspektivet radikalt (skifte kamera-linse) ved at ændre på kameraets X- og Z-størrelse (fra Imagine version 3.1 er der en knap i perspektiv-vinduet til samme funktion). Når du editerer kameraet, er det vigtigt at bruge dets lokale akse. Det er en forudsætning for et godt kamera-billede, at tiltning og rotation passer til scenen (Alien 3 er et godt eksempel!).

Hvis du føler, du har styr på det hele, kan du tilføje en planet til din scene.

Dette gøres ved hjælp af 3 spheres. Den inderste med en mørk marmorbrush (X-Z-wrap). De 2 yderste spheres, der skal repræsentere stratosfæren, editeres med nogle Fog-værdier (Attributes-requesteren). 'Group' dem sammen og indsæt planeten ved siden af teleskopet (skalér den gerne op!).

Nu er scenen klar til den færdige beregning. I Project-editoren vælges knappen 'New Subproject', og du skal specificere et navn for billederne. Vælg 24-bit som billedformat (det kan altid konverteres, så hvorfor nøjes med 12-bit?). Vælg en opløsning (f.eks. 320x256) med tilsvarende pixel-aspect (generelt 18 til 17!).

Før man starter beregningen (laa-aang tid), skal man vurdere, hvor højt et niveau anti-alias'ing'en skal ligge på (den findes i 'Project/Prefs'). Anti-alias fjerner alle de grove hakker, man f.eks. ser på wire-frames. Ofte kan det godt betale sig at lægge niveauet højt på lores-(320x256)-animationer (pænere billeder) mens man ved højopløsnings-animationer (videokvalitet) godt kan acceptere lav anti-alias.

Acceptér og vælg 'Range'-knappen (+ Return) og tryk 'Generate'. Imagine vil nu gerne vide, om du vil genere en palette for hvert billede, eller om en fælles skal benyttes. Da du beregner samtlige frames i 24-bit, er det dog

*"Alt ses som tal (gradtal, koordinater osv.). Dette forvirrer ofte nybegyndere, hvilket (som ovenstående forklarer) ofte frabolder dem fra at animere i Imagine"*





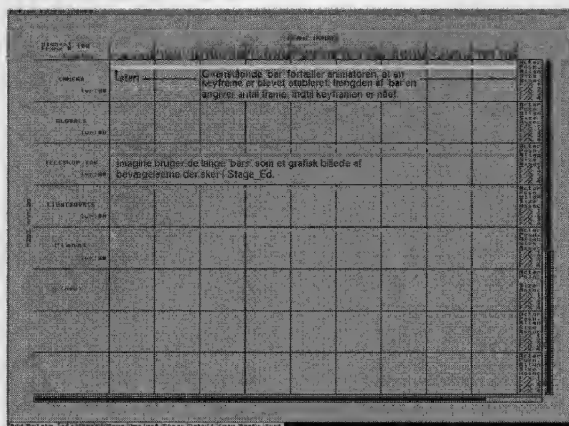


Fig. 1: Action-editoren: Her visualiseres samtlige objekter og deres data ved hjælp af kontrolspor. Et objekts opførsel kan styres af bl.a. B-spline-interpolering og lineære kurver.

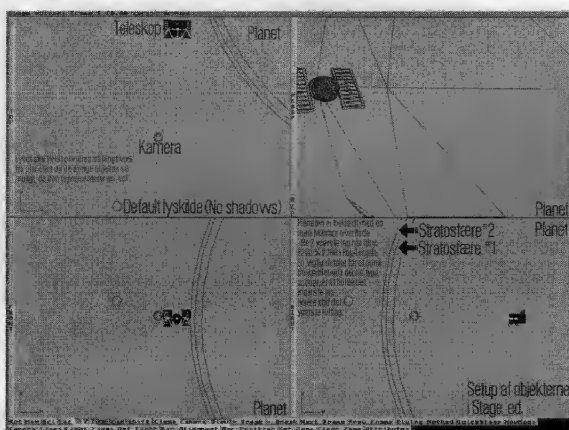


Fig. 2: Full View: Objekterne sættes op på frame 1 i Stage-editoren, før selve animationen påbegyndes.

underordnet, om du bruger den samme palette til alle dine frames.

Efter endt beregning (rendering) skal billederne konverteres enten til 256 farver, HAM6 eller HAM8 (hvis du har 24-bit-kort, er der jo ingen problemer!) (ikke mere praleri, tak! -red.). Dette kan gøres ved brug af bl.a. *Rend24*, der er et udmærket PD-konverteringsprogram. En animationsfil (Anim-5-format) kan ligeledes samles herfra. *PPSshow* eller *ViewTek* er foretrukne animationsvisere.

#### TIPS

Oftentimes kan det (specielt til still-frames) være en god idé at tilføje et lyst baggrunds-billede, som kan få mørke objekter i en scene til at stå skarpere frem. Generelt lægges lyskilderne bag om kameraet (og altså foran objekterne, for at vi kan se dem), hvilket tit bevirker, at objekterne ikke rigtigt fremstår som 3-dimensionelle. Metoden har mange anvendelsesområder. Finder man en hel sekvens (f.eks. digitaliserede skyer), kan utroligt gode effekter opnås! Prøv selv at finde et billede af f.eks. en galakse (den skal dog passe til din ren-

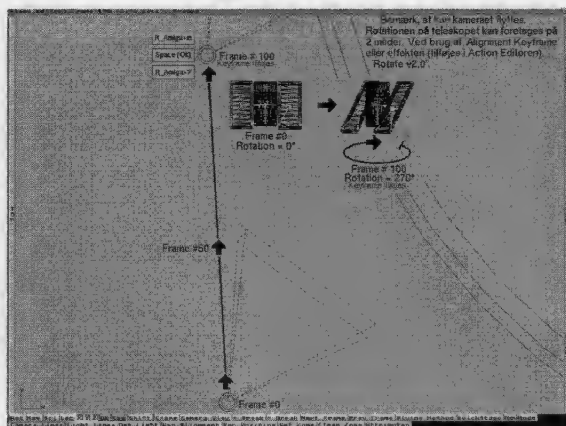


Fig. 3: Stage-editoren: Keyframing benyttes til at give kameraet bevægelse. Samtidig benyttes en indbygget effekt (rotation) til at dreje teleskopet.

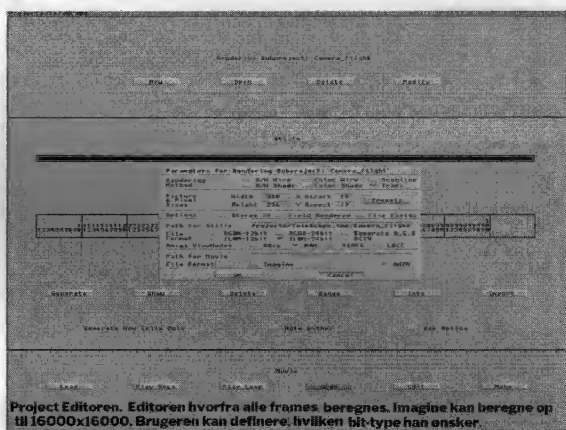
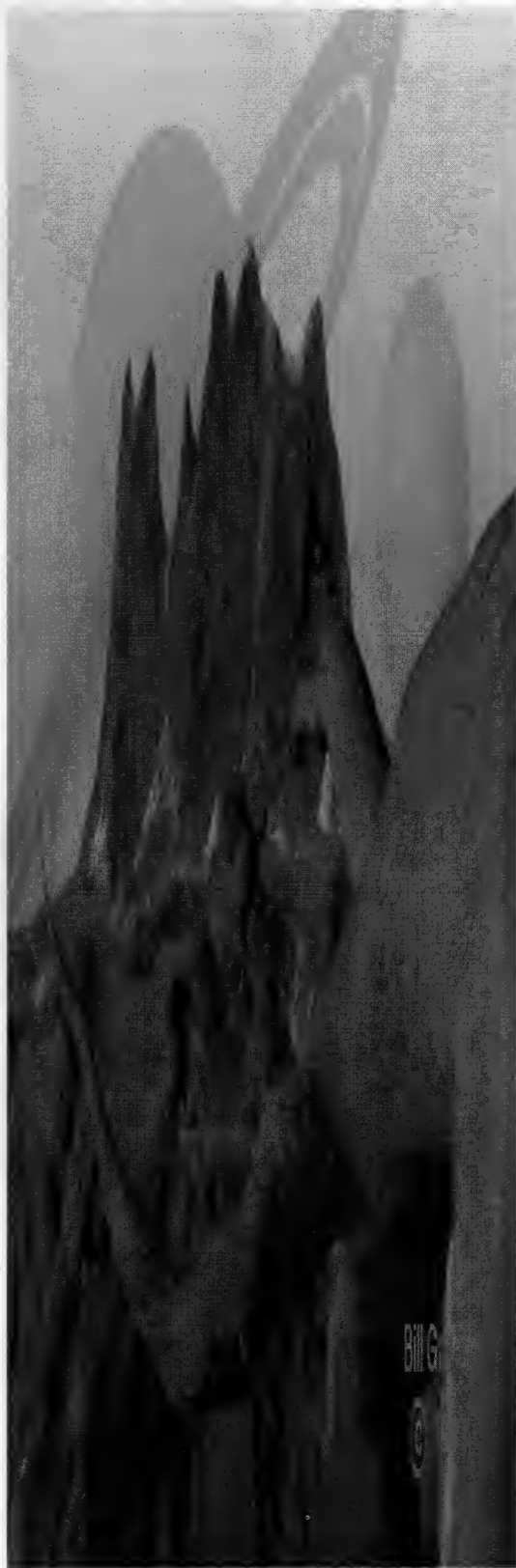


Fig. 4: Project-editoren: Renderstørrelse, Pixel-aspect osv. indtastes, før maskinen skal tygge på de tunge data. AntiAlias-værdierne indstilles til den ønskede smoothing af kanterne.

der-opløsning), og brug det som 'back-drop'. Et andet forhold, det er godt at have i baghovedet, når man animerer, er, at laaenge flyveture godt kan blive 'kedelige'. Brug derfor din fantasi, når du lader kameraet leve. Det tåler ikke at blive ryster lidt.

**Anders Lundholm har i flere år arbejdet med 3D-modellering. Han kan kontaktes via Fidonet på adressen 2:235/314.71.**



.....

# THE POWER IS HERE!



## ***Så er fremtiden landet !***

Sony's nye CD-Rom baserede, 32bit next generation spillemaskine er kommet.

De specialdesignede mikroprocessorer og banebrydende konstruktion giver

PlayStation en hidtil uset hastighed og realistisk grafik. Med indbygget 32bit

RISC-processorer er PlayStation i stand til at give selv de hurtigste PC'ere baghjul.



***PlayStation lander  
i Danmark den  
21.09.95***

**kr. 2.595,-**  
*Vejl. udsalgspris*

.....

# BETAFON<sup>ApS</sup>

Gyldenløvesgade 2 • 1369 København K.  
Telefon 3314 1233 • Fax 3314 1276

# Røgen fra et sted i HOLLAND

Glimrende demoer,  
live-koncert, in-  
ternational party-  
STEMNING.

Somewhere In Hol-  
land var en suc-  
ces. Amiga-Bladet  
drog til landet  
med tulipaner og  
andre interessante  
planter - for at  
se på demoer!



*Af Tage Majland*

Der kan siges meget om Holland og den store forekomst af sjov tobak. Det passer! Det lagde fra starten et beroligende "slør" ud over partyhallen i Roosendaal i det sydligste Holland. Her havde demogrupperne Spaceballs og Reality valgt at placere deres party, der slet ikke havde de samme problemer med fulde folk, som ofte kan ødelægge både stemning og inventar. Forklaringen kan givetvis findes i den noget mere





Facet er næsten altid god for en høj placering, så andenpladsen på freemashinen i Holland kunne ikke overraskes

FACET

liberale hollandske narkologgivning.

#### GODE DEMOER

Men det var egentlig demoer, denne artikel skulle handle om. Og de var gode på Somewhere In Holland. Godt nok var der kun seks produktioner i hovedkonkurrencen, men de var alle gode, og to skilte sig ud som værende af meget høj standard. Også standarden i de andre konkurrencer var god og rimelig bred.

Melon Deziign præsterede en dob-

beltrumf i hovedkonkurrencen, og var ikke til at skyde igennem. Vindermodulet i 4-kanals-musikkonkurrencen var et ganske interessant bekendtskab, idet polakken Dreamer havde komponeret et storslået stykke klassisk musik, der var som revet ud af en film. Maestro takkede for sejren med en flere minutter lang tale - på polsk!

#### INTERNATIONALT ISLÆT

Udover en del tyskere, belgiere og naturligvis hollændere, var partyet be-

søgt af folk fra Frankrig, Sverige, Polen, Danmark, England og Italien. Der var derfor en rigtig god international stemning. Det samlede antal besøgende var desværre bare alt for lille, mellem 400 og 500. Den store, og i øvrigt særdeles behagelige, partyhal var derfor ikke engang 2/3 fyldt.

SIH 95 var velorganiseret med en sjælden evne til praktisk talt at overholde alle deadlines. Det største problem opstod midt under PC-demo-konkurrencen, hvor computeren bog-

staveligt talt var ved at brænde af, fordi kontrolrummet var 60 grader varmt!

## LIVE-KONCERT

Lizardking, hvis musikdisk vi anmeldte i et tidligere nummer, var med til at løfte SIH 95 op til noget andet end et ordinært demoparty. Sammen med gruppefællen D-Luxe fra Razor 1911 afholdt han sin første "scene performance" med synthesizerbandet Fashion 8. Omend på noget mere teknisk skrabet budget prøvede de at efterligne Jean Michel Jarre med en times koncert. Stilen var hovedsageligt synthpop, hvilket var lidt tamt på de store højttalere, men kulissen af røgmaskiner og en laserkanon omkring de to små svedende svenskere med deres keyboards på scenen gjorde det hele til en flot oplevelse.

## PRIS TIL "THE PARTY"

SIH 95 og diskmagasinet Upstream uddelte blandt 20 nominerede prisen Anarchy Award 1994 til det eller de scenemedlemmer, der ifølge vælgerne havde betydet mest for scenens udvikling sidste år. Man kunne hævde, at flere demoprogrammører skulle have haft den, men det var i hvert fald ikke ufortjent, at hæderen og den lille statuette tilfaldt arrangørerne af The Party 1994, repræsenteret ved Devilstar. Som det fremgår af 'Verden Rundt' i dette nummer, ligger arrangørerne af The Party da heller ikke på den lade side i år.

## DEMO

*Melon Deziq: Planet M*

Denne demo skal ikke beskrives, men ses! Forklarer man, at det er en blanding af meget originalt Melon-design, dybest set baseret på kendt materiale,

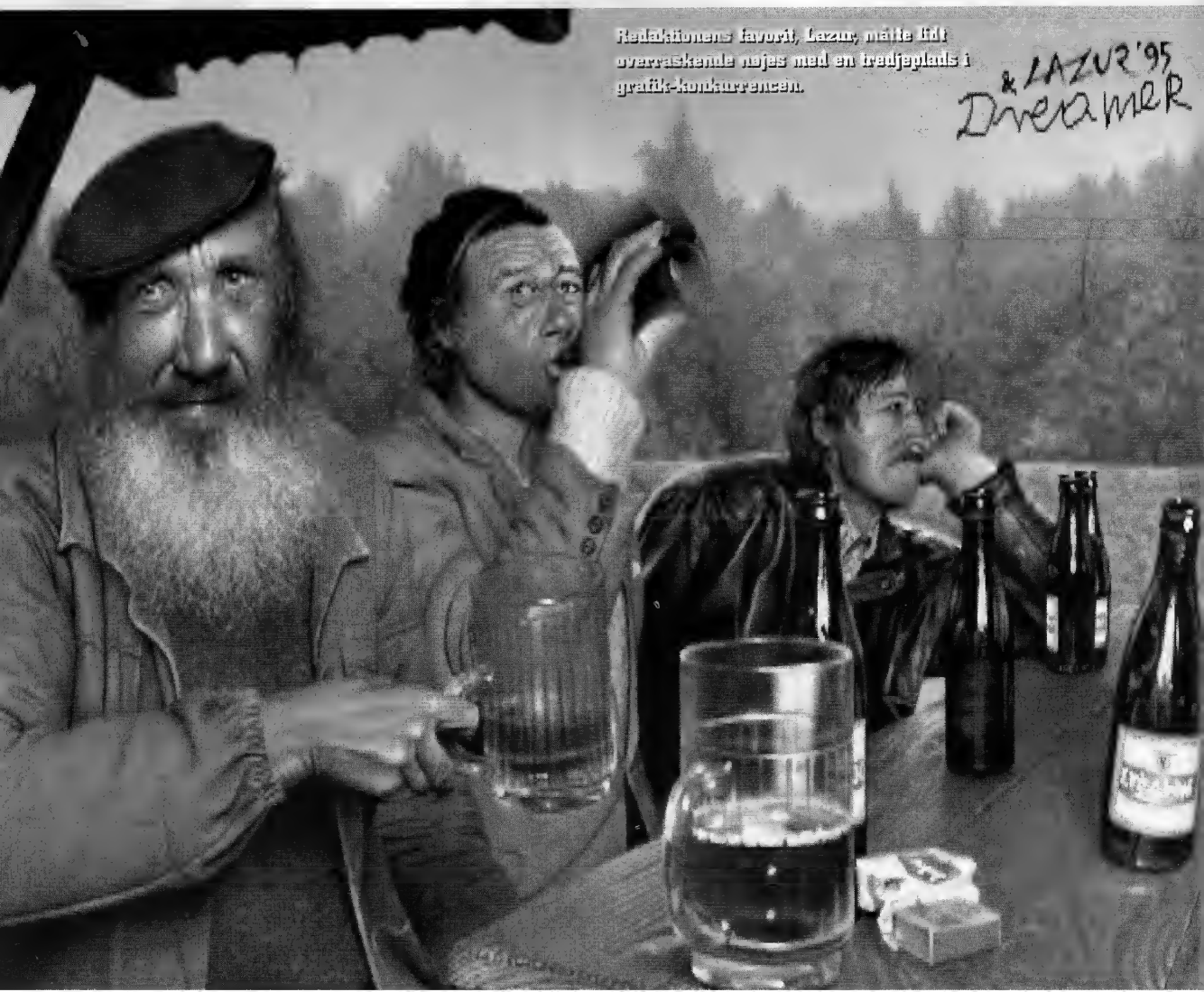
siger det ikke meget. Heller ikke når man fortæller, at musikken er techno, der rykker og passer perfekt. Grafikken er underlige billeder, men ser original ud.

Sammenlignet med andre demoer indeholder Planet M måske ikke de sværeste effekter, men den er en helt anden verden, hvor design går op i en højere dimension. Simply Melon!

## DEMO

*Melon Deziq: Baygon*

I baghjulet på Planet M lå endnu en Melon-demo, som ikke opfyldte samme kvaliteter som vinderen. Den franskdanske produktion indeholder faktisk en del interessante effekter i den typiske Melon-stil, men det er rodet sat sammen. Og så er "musikken" mög-irriterende - det er de samme fem sekunder, der gentager sig, indtil man



Redaktionens favorit, Lazard, måtte lidt  
overraskende nøjes med en tredjeplads i  
grafik-konkurrencen.

& LAZUR '95  
DREAMER

kommer til end-parten, hvor det i stedet er et max. 3 sekunders sample.

## DEMO

*Axis: Picturebook*

På hjemmebanen i Holland var det lidt underligt, at Axis ikke blev placeret på andenpladsen med deres 4-disk-demo, for det var en rigtig god demo. Generelt ret traditionelle rutiner, men det hele var sat flot sammen med en snert af Disney over farver og dele af grafikken. Der er heller ikke sparet på pladsen til de fire glimrende moduler af høj kvalitet.

## 40K-INTRO

*Hoodlum: Rose*

Denne franske vinder-intro hedder ikke Rose for ingenting, for igennem hele introen er der en flot rød rose på skærmen. I starten bliver den vredet på

ganske traditionel vis, hvilket til sidst giver et helt abstrakt resultat. Men pænt ser det ud.

Den bedste rutine er en kasse med grafik på siderne, der ser ud som om, den bliver bulet ud af kugler. Musikken er afdæmpet, hvilket passer godt til stemningen i denne gode produktion.

## 40K-INTRO

*Axis: Stelios*

Vi er her i en helt anden verden af shade-effekter, der leder tankerne hen på den første rigtigt gode 40K-intro fra The Gathering '93, der blev lavet af Lemon. I dag er standarden noget højere med dejligt underlige hybrider mellem vektor, zoom, shade og transformering, så man aldrig helt ved, hvad der sker. Den underlige lyd passer fint til den kreativt sammensatte intro.

Devilstar (midt) med The Anarchy Award 1994 der tilfaldt The Party 1994.



JCS' vinderbillede "Escape".



## Resultater fra Somewhere In Holland 1995

### DEMO

1. Melon Design: Planet M
2. Melon Design: Baygon
3. Axis: Picturebook

### INTRO

1. Hoodlum
2. Axis
3. Essence

### GRAFIK

1. JCS/Sector7&NPL
2. Facet/Lemon.
3. Lazur/TRSI

### MUSIK

1. Dreamer/TRSI
2. Hollywood/Axis

2,5"-3,5" Harddisk installationkit	190,00
3 5" Disk DD NN 3,00/stk. pr 100	270,00
3 5" Disk HD NN 3,25/stk. pr 100	292,50
Diskettebox t.100 stk 3 5" disk	40,00
3 5" Diskdrev A-500 intern	490,00
3 5" Diskdrev HD extern m. bus/af.	1195,00
Competition Pro 5000 joystick	145,00
Competition Pro-mini joystick	170,00
Memorymaster til A1200/1MB	1230,00
512 Kbramudv. til Amiga 500	335,00
2 MB Ramudv. til Amiga 500	1395,00
1 MB Ramudv. til Amiga 500+	555,00
1 MB ramudv. til Amiga 600	590,00
Støvlæg, reglarvet A-500/600/1200	45,00
Strømforsyning til A-500/600/1200	525,00
Kickstart v 2.04 rom-kreds	370,00
Kickstart v 3.1 kreds (A500/2000)	450,00
Kickstart v 3.1 kreds (A1200/4000)	590,00
Scandoubler, A-4000	1555,00
Alfa Power HD-Controller til A500	1210,00
Blizzard 1220 turbo 28 Mhz/0/4MB	2280,00
Blizzard 1230 turbo 40 Mhz/0/0MB	1720,00
Blizzard 1230 turbo 50Mhz/0/0MB	2575,00
Blizzard 1230 turbo 50Mhz/0/4MB	3820,00
Xstream modul int. t. Tapestreamer	860,00
Speed-Up modul HD+CD	840,00
Manhattan amigamus, 250-2500 dpi	175,00
Vector mus/joystick omskifter	155,00

### Maxtor 3.5 AT Harddiske:

540MB/1340,- 850MB/1625,- 1.2 GB:2100,-  
Wearnes CD-rom 2.5 speed: 995,-  
Epson Stylus 800 printer: 2300,-

og mange andre produkter

ring efter vor prisliste

**ABSALON DATA**  
Vangedevej 216A  
2860 Søborg

Tlf.: 31671193 FAX: 31671197  
Ma. - Fr.: 14 - 18 Lø.: lukket

Forbehold for udsolgte varer og trykfejl - Priser pr.2/8-95



# TOWER OF SOULS



Til massen af rollespil har *Black Legend* netop tilføjet *Tower of Souls*. Når man begynder at fodre sit kræ (Amiga'en!) med *Black Legend's* nye kreation, toner noget, der ligner en fortælling fra en billedbog, akkompagneret af dramatisk musik efter lidt tid frem på skærmen.

Af Peter Villani

Den onde dæmon, Baalhathrok (forsøg ikke at udtale det!), har stjålet 'Nydus-Krystallerne', som han ydermere har misbrugt til at åbne en port mellem sin egen dimension og din hjemby,



Chaybore. Gennem denne suger han livskraften ud af Chaybores hjælpeløse befolkning, hvorved han tilegner sig stadig mere magt. Naturligvis er der én, der må stoppe ham og bringe de syv krystaller tilbage, og naturligvis er det dig, Treeac, der må spille med musklerne. Ingen af de andre beboere har mod på at bekæmpe Bhaala...øh...Baahl...den onde dæmon, og så kan de jo altid bruge den gamle finte: "En profeti har forudsagt, at du er den udvalgte, Treeac". Ergo står du kampklar med din rustning, dit sværd, en god oppakning og fletninger i håret, parat til at begive dig ind i Blaa....dæmonens tårn, *Tower of Souls*.

*"I modsætning til i de fleste andre rollespil er der i TOS kun én karakter at vælge"*

## INTERFACET

Mht. skabelsen af sin karakter er mulighederne ganske beskedne. I modsætning til i de fleste andre rollespil er der i TOS kun én karakter at vælge. Vha. en skyder vælger man typen af denne karakter (et sted mellem kriger og trolldmand).

Handlingen i TOS betragtes fra den velkendte isometriske vinkel. Med musen vælger man bevægelsesretning og -tempo. Med venstre knap åbner man kister, samler ting op osv., eller svinger sværdet, hvis der er en fjende indenfor rækkevidde, og med højre knap bruger man den trylleformular, der på forhånd er valgt. Nederst ses en bjælke med diverse ikoner. Her kan man bl.a. se på sit eget ansigt (eller hvad der er tilbage af det!), hvilken tilstand man er i. Man kan også kigge på et kort, vælge en trylleformular eller springe ind på status-skærmen. Her kan man mere detaljeret undersøge sin egen og udstyrets tilstand samt udbedre eventuelle skader.

## DEN LILLE ALKYMIST

Oppakningen er delt op i flere forskellige rum. Således består rygsækken af et rum til hhv. magiske genstande (spells), penge m.m., førstehjælp, urter, trylledrikke, våben/udstyr, proviant og et rum til flydende genstande. Desuden har man en alkymi-kiste, hvori man finder en spidsfindig maskine til produktion af trylledrikke. For at kreere en trylledrik, vælger man først, af hvilken type og styrke trylledrikken skal være.

Så kan man (forudsat at man har de nødvendige ingredienser) følge opskriften fra sin bog og putte de rigtige urter og dele vand og blod(!) i maskinen samt stille temperaturen for derefter at sætte processen i gang. Hvis alt går efter hensigten, og man desuden har sørget for at have en tom flaske, får man i sidste ende sin trylledrik, komplet på flaske

med prop.

Hele proceduren med at lave trylledrikke er der gjort meget ud af, og med i pakken får man den 102 år gamle alkymist, Daceaes, livsværk, som er et 18-siders hæfte (han har sørme haft travlt hva'?) med oplysninger om de forskellige urter. Nogle af de mere interessante 'spells', man kan frembringe vha. de indsamlede urter, er: *Unseen servant* - giver dig mulighed for at få fat i ting, som du ikke umiddelbart kan nå. *Master* - får en fjende til at kæmpe for dig. *Illusion* - skaber et fata morgana af en søjle eller lignende, som du kan gemme dig i. *Transform* - forvandler dig til en rotte!

HMMM...

Jeg sidder tilbage med en noget lunken fornemmelse med TOS. Grafikken er pæn, men lidt for uvarieret. Historien bag TOS er alt andet end banebrydende, og de eneste reelle 'puzzles', man

*"Historien bag TOS er alt andet end banebrydende"*

støder på, er situationer, hvor man skal sætte tre eller flere kontakter i den rette position for at afbryde en pumpe eller lignende.

TOS indeholder dog få gode elementer. Som nævnt er anvendelsen af urterne noget, der er lagt sjæl i at lave, og hvis man ikke har den rette nøgle til en kiste, må man like den op. Denne del er ligeledes veludtænkt. Styresystemet er i det hele taget velovervejet og yderst funktionelt, men desværre virker resten af spillet ikke lige så helhjertet og fantasifuldt. Der sker for lidt, og der er ligesom ikke nok, der motiverer spilleren til at fortsætte.

## TOWER OF SOULS

Formater: A500, A1200, CD32  
Antal disketter: 5  
Harddisk: Ja  
Udgivet af: Black Legend  
Udlån: Betafon, tlf. 3314 1233  
Pris: kr. 299,-

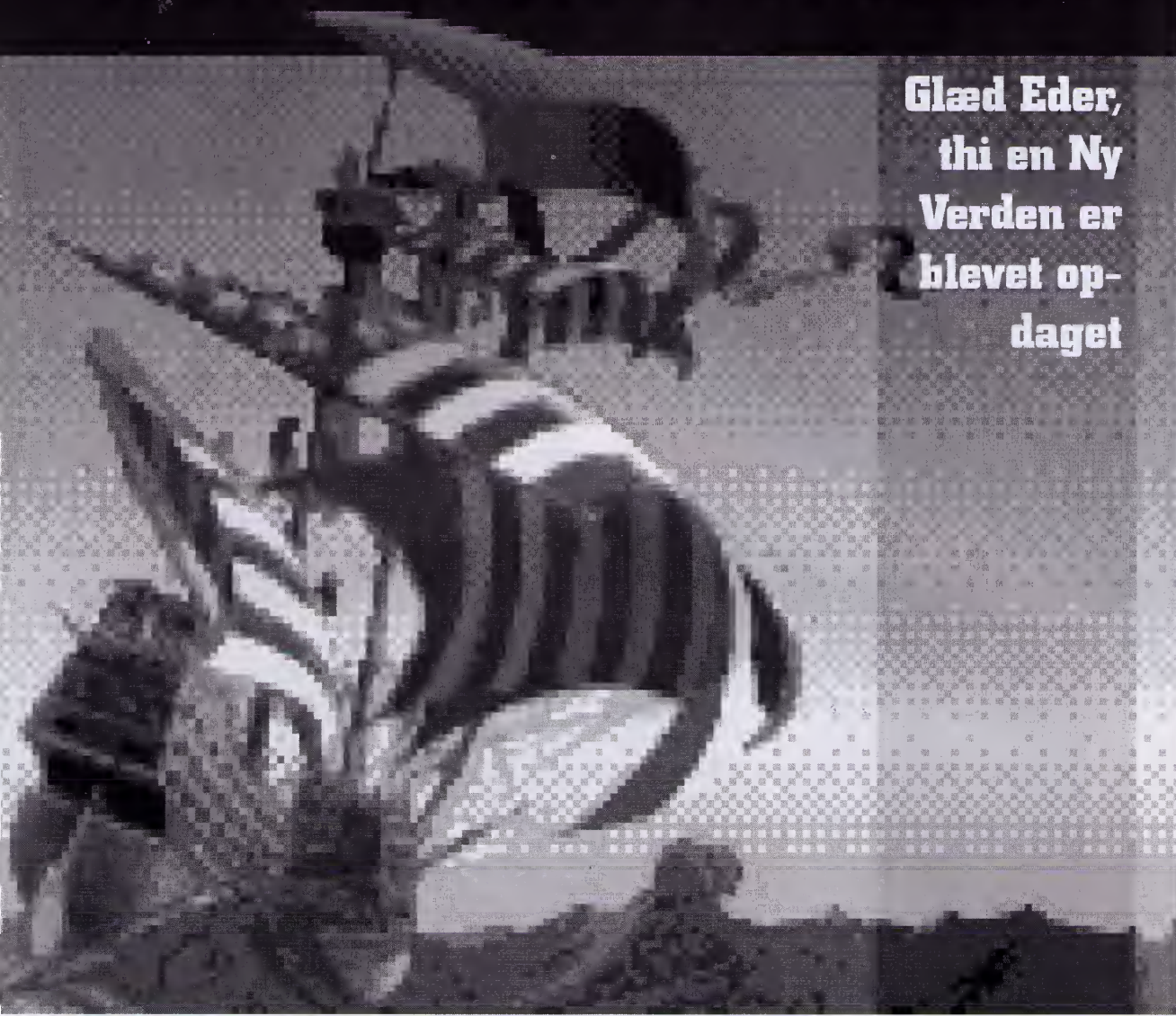
Grafik: 84%  
Lyd: 78%  
Gameplay: 79%

OVERALL : 79%



# COLONIZATION

**Glæd Eder,  
thi en Ny  
Verden er  
blevet op-  
daget**



*Af Pete Rundle*

Dette skyldes én mands fremsyn, nemlig Sid Meier (nåda - hvad blev der af gamle Columbus? -red.). Denne mand er i besiddelse af en guddommelig gave, nemlig sin skaberevne. Heldigvis for os andre dødelige har den kære Sid besluttet at udøve sine kreative ta-

lenter inden for computer-baseret underholdning (altså *spil* -red.).

Sid Meiers mest berømte titel er nok *Civilization* - spillet, hvor man starter helt fra bunden og skal udforske og erobre verden, for til sidst i bogstaveligste forstand at nå stjernerne. *Civilization* har efterhånden nogle år på bagen, og da vi førnævnte dødelige aldrig er til-

fredse, satte den gode Sid sig til tegnebrættet igen, og resultatet er *Colonization*.

## HOME OF THE BRAVE

Den Nye Verden er lige ved hånden, og spillet starter i det øjeblik, dette mærkelige stykke land opdages. "The Land of the Free", som det ofte kaldes,



er fra starten ikke synderlig frit, da alt overvåges fra Europa.

Kendere af Civilization vil allerede her nikke genkendende, da styremetoderne er stort set de samme. Dermed mener jeg absolut ikke, at Colonization blot er Civilization om igen - kun spillenes navne og styremetoder minder om hinanden.

## HVOR ER DANMARK?

I bund og grund handler Colonization 'blot' om handel og militær strategi, men lad dig ikke skræmme heraf. Man starter med at vælge mellem de 4 lande, der opdagede Den Nye Verden - England, Frankrig, Holland og Spanien. Efter at have opdaget land - hvilket ikke er særlig svært - kan man begynde at kolonisere det - deraf spillers navn! Efterhånden som kolonien opbygges, stiger produktionen af varer, der kan sælges, og man kan bygge og reparere skibe. I takt med, at en boplads vokser, er det en god idé at opbygge et stærkt forsvar omkring den, så den til sidst er en ren fæstning!

## FRIE OG UAFHÆNGIGE

Når kolonien er blevet tilstrækkelig stor, og mindst 50 procent af befolkningen ønsker uafhængighed (her har man gode muligheder for at påvirke opinionen!), kan man vælge at erklære kolonien for uafhængig. Dette resulterer i, at kolonien angribes af store styrker fra moderlandet - besejres fjenden, slutter spillet i triumf, taber man, slutter det i vanære.

## HVAD MED SPILLET?

Der er jo altså sammenhæng med godt, men hvordan er Colonization så? Med ét ord: fængslende! Gameplayet gør, at man hele tiden vender tilbage til spillet. De mange muligheder giver én mange forskellige spillestile - f.eks. kan man vælge konstant at være i krig med fjenden, optræde som en fredelig handelsmand eller massakrere de indfødte (sidstnævnte er ganske sjovt, men det trækker ned i points, hvis man smadrer indianske landsbyer!). Herudover spiller valget af land også en stor

rolle: Som englænder har man mange kolonister, franskmændene har et godt forhold til indianerne, hollænderne står stærkt handelsmæssigt og spanierne er gode erobrere.

Skulle det lykkes én at gennemføre spillet, er der stadig en del at komme efter - i de 4 øvrige sværhedsgrader. Hver sværhedsgrad kræver sin specielle spilleplan, selv hvis man spiller som samme land og med samme strategi.

## FADER VOR

En del af Colonization, jeg endnu ikke har nævnt, er Nationens Fædre - "The Founding Fathers". Disse personer har hver på sin måde bidraget til Amerikas uafhængighed, på ét eller andet tidspunkt mellem opdagelsen og uafhængigheden. Nationens Fædre går sammen om at danne Kongressen, og hver Fader giver desuden en række fordele i spillet. Betydningen af disse fordele afhænger af den valgte strategi - har man f.eks. planer om at gå til den over for indianerne, er Cortez ganske brugbar (spanieren Hernan Cortez, der erobrede Aztekernes rige i Mexico i 1521, red.). Heldigvis har man mulighed for at vælge den næste Fader, når den forrige er kommet i Kongressen.

## GRAFIK OG LYD

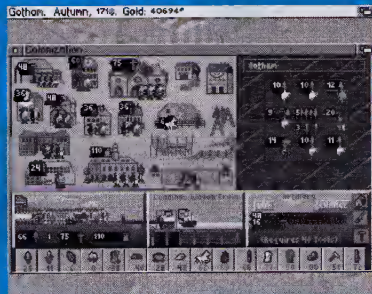
Lyden i Colonization er ganske udmærket, og musikken er for en gangs skyld en fornøjelse at have kørende i baggrunden (den kan dog slås fra, hvis man finder den for irriterende). Grafikken, derimod, er ikke så god, som den kunne være på en AGA-Amiga - men spillet er heller ikke AGA-specifikt. Forhåbentlig bliver der gjort noget ved det snarest, som der gjorde med Civilization.

Og så lidt hjertevarmen: PC-versionen af Colonization har et fastlåst display, mens man på Amiga-versionen frit kan flytte rundt på de enkelte vinduer. Desværre husker spillet ikke vinduernes positioner, så de må placeres på ny efter hver reboot, men det er et mindre problem.

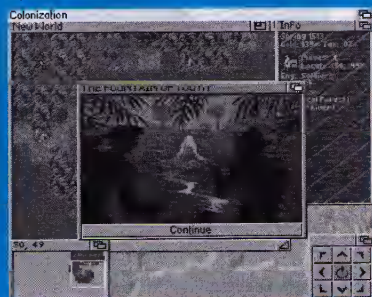
Og mere hjertevarmen: PC-versionen

*"I bund og grund handler Colonization 'blot' om handel og militær strategi, men lad dig ikke skræmme heraf"*

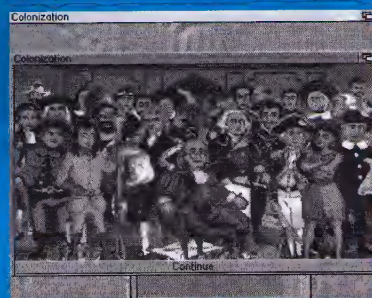
*"...hvordan er Colonization så? Med ét ord: fængslende!"*



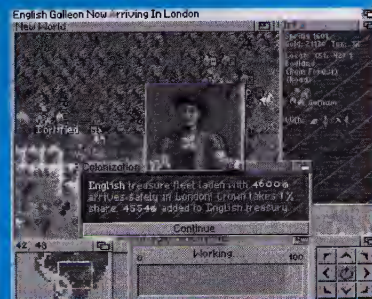
Mon Batman engang dukker op her i byen?



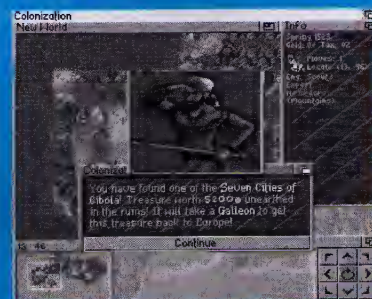
Er man for længe om at opnå resultater i Colonization, kan det blive nødvendigt at opsøge ungdommens kilde...



Her ses den samlede Kongres - en noget broget forsamling!



En skatteprocent på 1? Ja, Colonization er desværre kun et spil!



Også en af de forsvundne byer lykkedes det anmelderen at finde frem til.

# COLONIZATION



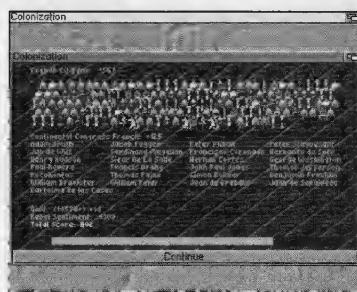
Gotham City har åbenbart en længere historie, end mange tror!

af Colonization kunne jeg slet ikke få til at virke under Windows, medmindre jeg slog lyden fra. Det kan måske være i orden på 'små' maskiner, men på en Pentium med 8 Mb RAM? På Amigaen, derimod, havde jeg ingen problemer med at køre spillet på en A1200 med 4 Mb RAM - ja, jeg kunne endda skrive denne anmeldelse i baggrunden (velkommen til multitaskingens vidunderlige verden! -red.).

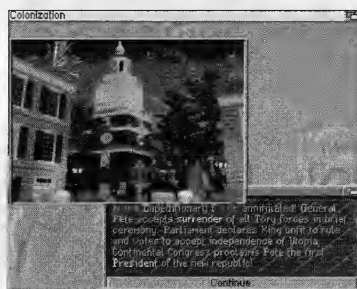
## KONKLUSION

Alt i alt må Colonization betegnes som et virkelig fængslende spil med masser af dybde, der giver spilleren rige muligheder for at ændre historien efter forgodtbefindende. Jeg savnede dog en mulighed for at spille over link.

Er man glad for en god udfordring, kan Colonization altså varmt anbefales. Civilization-freaks burde i hvert fald få stor glæde af spillet, omend nogle nok stadig vil foretrække Civilization.



Så mange franskmænd samlet på ét sted - puha!



Efter mange, mange timers spil blev anmelderens indsats endelig belønnet med sejr!

## HJÆLP!

Har du aldrig spillet Colonization før, er her en række små tips til at hjælpe lidt på vej:

1. Spil som englænder - hermed har du flest kolonister.
2. Arbejd sammen med indianerne - de er en stor hjælp, hvis du skulle komme ud for fødevaremangel.
3. Sørg for at forsvare kolonien. Dette er specielt vigtigt på de højere sværhedsgrader.
4. Læs informationerne om Nationens Fædre, og - hvis du gider - lav en 'hitliste' over dem. Den rækkefølge, Kongressen opbygges i, har stor betydning for spillets udfald.
5. Lav midlertidige lejre i nærheden af sølvminer. I nærheden af en bjergkæde kan du alligevel ikke drive en særlig stor koloni, men sølvet vil give dig masser af kontanter i starten.
6. Hvis det er muligt, så vent med at søge efter "Lost Cities", til du har den Fader, der giver positive resultater fra rygterne om disse byer. I modsat fald er det som regel netop kun rygter.
7. Lav flest bebyggelser inde i landet, da kystbyer er mere udsatte for angreb.
8. VIND!

## COLONIZATION

Formater: A500  
Antal disketter: 3  
Harddisk: Ja  
Udgivet af: Microprose  
Udlån: Betafon, tlf. 3314 1233  
Pris: kr. 299,-

Grafik: 80%  
Lyd: 89%  
Gameplay: 92%

**OVERALL : 88%**



# GLOOM

**Black Magic er på banen med endnu et bud på den bedste Doom-klon til Amigaen.**

**Af Pete Rundle**

For længe siden havde jeg den fornøjelse at spille et spil ved navn *Castle Wolfenstein* (altså på en PC). Dette spil var et 3D-skyd-dem-ned-spil, og det var SJOVT!

Siden da har utrolig mange mennesker beklaget sig over, at der ikke kan laves en ordentlig Doom-klon til Amigaen. Med de nyligt og snarest fremkomne spil gøres disse dystre spådomme dog til skamme. Først (for 2-3 år siden) kom *Legends of Valour*, og på det seneste har vi set *Death Mask* (der dog ikke var synderlig imponerende), og nu har vi *Gloom*. (Dertil kommer snart *Fears* og *Alien Breed 3D*.)

**SNAK, SNAK...**

På æsken kan man læse sig til, at Gloom har "over 20 baner med non-stop shoot-em-up-vold!", samt at spillet kan installeres på harddisk og har link-muligheder.

Jeg har set på versionerne til såvel A1200 som CD32. Disse er stort set ens - CD32-versionen kan installeres på harddisk, men man får desværre ikke mulighed for at bruge tastaturet. Alligevel synes jeg, det er rart, at spillet kan installeres, blot man har den rette software og de rette kabler!

Nå, nok snak - i gang med spillet!

## HAR VI MON SET DET FØR?

Allerede fra starten af bane 1 konfronteres man med et par irriterende bæster, der tillader sig at skyde på én - væk med dem! Efter at have vadet rundt et stykke tid og skudt på alt, der bevæger sig, finder man ud af, at de hoppende ildkugler faktisk er ekstra våben. Under alle omstændigheder var bane 1 alr for let, så videre til bane 2. Aha, nu nærmer vi os det sjove: Mange flere af de dumme bæster, og vigtigst af alt: Et nyt våben!

## "OVER 20" = 21

Gloom fortsætter på denne måde, idet hver ny bane naturligvis er større og sværere end den forrige. Spillet er inddelt i 3 dele - Spacehulk, Gothic Tomb og Hell - med hver 7 baner, altså ialt 21 baner (så "over 20" betyder altså 21! -red.).

Handlingen består mest i at smadre "Cultist Warriors" (jeg synes, de ligner 'almindelige' soldater), men ind imellem dukker der også en skinhead op. Den værste fjende på Spacehulk-banerne er en såkaldt "Terrain Construction Droid". Denne fyr har et 'ret' kraftigt våben, så det er med at passe på, når man hører ham komme.

"Gothic Tomb" bebos bl.a. af masser af spøgelser, der har den ubehagelige vane at flyve gennem mure efter én -

ikke særlig skægt! Derudover møder man en række troldmænd, der skyder med ildkugler.

"Gothic"-banerne er bemærkelsesværdigt komplekse, og sætter virkelig ens talenter på en prøve. Jeg er normalt ikke den nervøse type, men her var jeg flere gange ved at gå ud af mit gode skind.

## HELL ON EARTH

Den endelige prøve er "Hell"-banerne, og de lever ganske godt op til navnet. Den første bane er slem nok, men kan klares, så snart man finder en måde at overleve første rum på. Herefter bliver det dog værre. Troldmændene er der stadig, men nu har de selskab af hele dæmon-stammer og nogle djævel-lignende fyre. Murene flytter sig også, hvilket udnyttes ganske effektivt til at mindske ens energi.

Udover troldmænd, dæmoner og djævel dukker også de såkaldte "Metaphisix" op - bæster, der har en evne til at tiltrække én. Pas på dem!

## KONKLUSION

Man har mulighed for at spille sammen med en ven, og godt samarbejde kan ofte skaffe én forbi steder, man ikke kan klare alene. Man kan naturligvis også spille mod hinanden - dette er klart det bedste ved spillet!

Gloom indeholder også et 'underspil' ved navn *Underkill* - på bestemte steder dukker en arcade-maskine op, hvor man kan spille spillet. Underkill er en simpel *Defender*-klon, som giver en dejlig bonus, hvis det gennemføres.

Alt i alt er Gloom er klart 'must' for alle fans af voldsspil, og kan varmt anbefales - specielt, hvis man både har en CD32 og en 'almindelig' Amiga.

## GLOOM

Format: A1200, CD32  
Antal disketter: 4  
Harddisk: Ja  
Udgivet af: Black Magic  
Udlån: Black Magic

Grafik: 82%  
Lyd: 84%  
Gameplay: 93%

**OVERALL : 90%**



# SNYDEHJØRNET

Flere hjælpende hænder til nødstedte spillere

Af Morten Julin

## BANSHEE

Skriv FLEV 17 på titelskærmen og tryk Return - så har du uendelig energi.

## DISPOSABLE HERO

Gå ind i Options, vælg 'Arcade' og skru lydeffekt-volumen HELT ned. Herefter skal du gå ind på highscore-listen og holde højre museknap nede, samtidig med at du skriver EUPHORIA (igen efterfulgt af Return).

Når du kommer tilbage til Options-skærmen, er der en ny option kaldet 'Configuration' - den kan gi' dig uendelige liv, og lader dig vælge, hvilken level du vil starte på.

## PREMIER MANAGER 3

Her er et lidt kompliceret tip: I starten af spillet, når du skal vælge hold og skrive dit navn, skal du vælge Halifax Town som Player 1 og Gateshead som Player 2. Når du kommer til hovedskærmen, skal du gå hen på din spillertrup og lægge dine tre dårligste spillere NEDERST i truppen. Når du har gjort det, skal du gå ud af denne side og trykke Space, så du bliver Player 2, manager for Gateshead.

Brug nu telefonen og find Conference League, vælg at se Halifax Town, og nu bliver det sjovt! Gå ind og køb de tre dårligste spillere, som du lagde i bunden af truppen, skriv 9,999,999 under 'Club Fee', og udfyld så 'Player Fee', 'Wage' og 'Contract' med almindelige beløb. Får du Yes, Yes, Yes og Yes, ja så har du skaffet de første 10 millioner pund til Halifax Town. Gør det samme med de sidste to dårlige spillere, og så har Halifax 30 millioner pund! Så kan du resignere Gateshead-manageren, og så ellers styre Halifax Town til succes - det burde være muligt med 30 millioner pund!

## LOLLYPOP

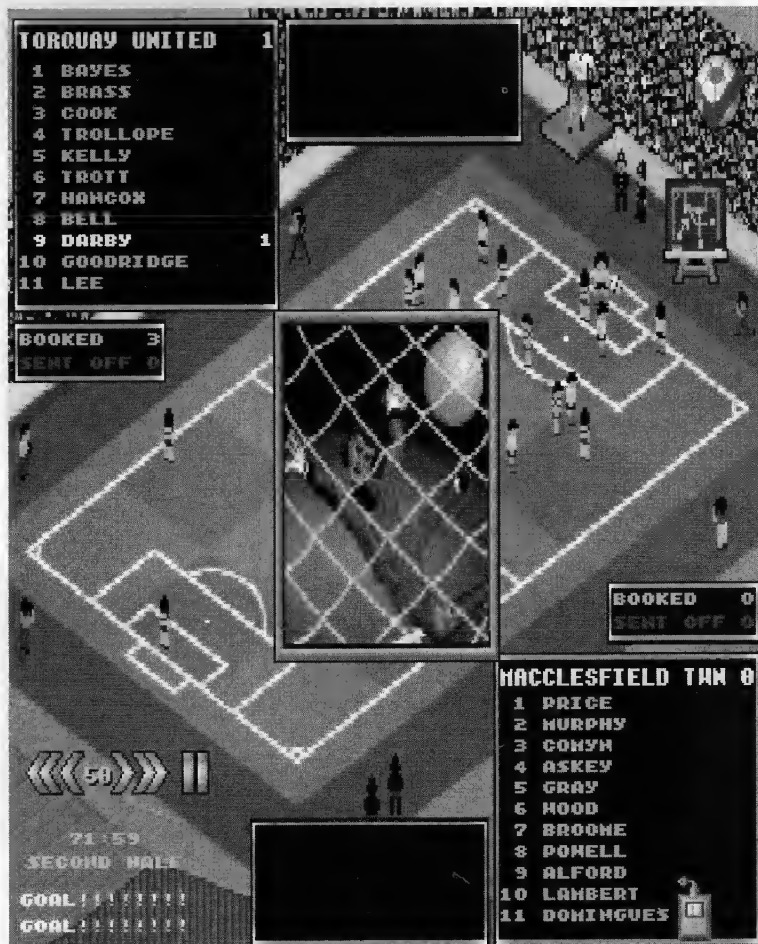
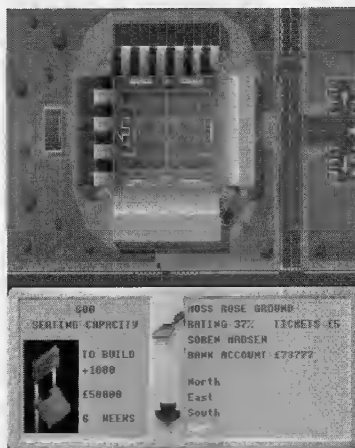
Dette spil fik mange rosende ord med på vejen, da vi anmeldte det i nummer 6, på grund af det ikke-voldelige kon-

En stor tak til Thomas Frigast, Holbæk, som står for hovedparten af denne måneds tips!

cept. Det betyder dog ikke, at Lollypop ligefrem er let, så her er level-koderne:

Bane	Navn	Password
2	Underground	D98MSO
3	Rainy Forest	I6PT89
4	Spook Ville	KEFEXZ
5	The Mansion	KOW9MP
6	The Dreamland	JV5O19
7	Frosty Land	ELQ9QP
8	Candy Hill	CE3GXT

Herudover leder passwordet BIBBIB til den 'hemmelige' bane 'Candy Land'.





Hospitalet i *Biing* er næppe det bedste sted at henvende sig...

**Ja, så kom *Colonization* endelig - så nu venter vi bare på TFX og Lost Eden...**

# KORT & GODT

**Af Morten Julin**

I det hele taget er spil-markedet lidt tamt i øjeblikket, men det skyldes sandsynligvis, at mange softwarehuse vil vente med at præsentere deres nyeste kreationer til ECTS-messen i starten af september - en messe, vi naturligvis bringer en fyldig reportage fra i næste nummer.

## BIING

Fans af de gamle, skøre *Magic Bytes*-spil kan glæde sig til *Biing*, som faktisk har været ude et stykke tid i udlandet, og skulle være lige på trapperne her i landet. I *Biing* skal man styre et hospital, og som det fremgår af illustrationerne, er det ikke noget almindeligt hospital!

*Biing* er et STORT spil - ECS-versionen fylder således 12 disketter, mens AGA-versionen kommer op på hele 19! *Biing* kræver da også harddisk med hhv. 20 og 34 Mb fri plads til de to versioner.

Formater: A500, A1200

## FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

Også lige op over - men igen: Næppe før ECTS - skulle eventyr-spillet *Flight of the Amazon Queen* være. I rollen som piloten Joe King styrer du ned midt i junglen med filmstjernen Faye Russel, og på din vej efter hjælp støder du bl.a. på amazon-kvinder, pygmy-stammer (på 1,80 meter!) samt ikke mindst en hemmelig organisation, der har grumme planer med amazonerne.

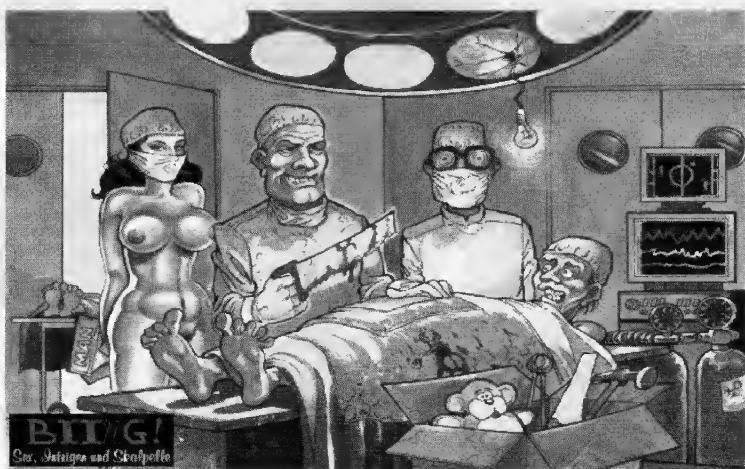
Spillet praler af over 40 forskellige interaktive personer, 100 lokationer, fuld tale i CD-versionen og andet guf,

så der er noget at se frem til.

Formater: A500, A1200, CD32

## STADIG INGEN DOOM-MANI

Doom-manien lader stadig vente lidt på sig, selv om Gloom, som vi anmelder på side 33 i dette nummer, nok skulle kunne stå for underholdningen et stykke tid endnu. Såvel *Fears* som *Alien Breed 3D* skulle faktisk have været i handelen et stykke tid, men er blevet ofre for spilbranchens så berygtede forsinkelser.



...heller ikke, hvis man vil opereres!

# Brevkassen

**Luften er 28, vandet er 20, og pigerne er 18 - men  
hvad gør det, når man kan skrive ind til Amiga-Bladet?**



Hej med jer,  
Her er et par gode råd og spørgsmål:

1. Sidste måned sad jeg og læste Privat COMputer på biblioteket. Det var chokerende! I deres sommerferie-nummer brugte de 6 sider på Amigaen. 2 af disse (hold godt fast) blev brugt til... en anmeldelse af... PHOTOGENICS! Men hvad jeg vil frem til, er, at hver måned skriver Amiga-øjere, som ikke har opdaget jeres blad, ind og brokker sig over, at der næsten ikke er noget Amiga-stof i bladet. Her skal lige nævnes, at jeg altid har haft stor respekt for jeres arbejde. Hertil svarer COMputer, at grunden til det lave antal Amiga-sider er... at der ikke er noget at skrive om! Nu synes jeg, at det er fantastisk, at i hver måned kan fylde 40 sider om noget, der ikke er der! Men kunne i ikke prøve at gøre lidt opmærksom på jer selv? Måske en annonce i kuponmagasinet kunne bruges?
2. Hvornår kommer der en præsentation af skribenterne?
3. Brug 2 sider på brevkassen.  
Tak for et fantastisk godt blad, som er blevet endnu bedre, efter at jeg fandt ud af, at der ikke er noget at skrive om!  
Morten Skov, Odense SV

Hej Morten,  
1. Selv er vi nu mest 'imponerede' over, hvordan 'PC' kan oversæ alle de spændende nyheder til Amigaen - men dem om det! Kuponmagasinet? Selvfølgelig - og et par katedeblokke på hver side af Beverly Hills 90210, så er vi ved at være der! Nej, spøg til side, det er ganske enkelt ALT for dyrt!  
2. Ja - snart!  
3. Hvis brevstrømmen fortsætter, som den har gjort i sommerferien (keder i jer?), kan vi da blive nødt til det!

Til Brevkassen, Amiga-Bladet!  
Jeg vil springe al den ellers så velfortjente ros over og gå direkte til sagen. Jeg er en ellers meget lykkelig 17-årig dreng med et enligt og knapt så lykkeligt modem. Problemet med mit modem er, at det gerne vil ud på Internettet, da det har hørt, at der er mulighed for at finde en masse rare venner. Jeg har da også fået besked på at spørge fra det, om i ikke i Amiga-Bladet kunne lave en artikel-serie om modems, hvor i startede helt fra bunden af, så selv de dumme modem-brugere (heriblandt mig, ifølge mit modem!) kunne være med.  
Herudover har jeg også et par andre spørgsmål: Anmelder i Acid Blitz Compiler version 2, (når?) den kommer. Selv har jeg ikke kunnet skaffe den, selvom jeg skulle mene, at den er udkommet. De danske forhandlere siger bare, at "den har vi ikke i vores varesortiment...". Ligeledes Super Skidmarks har det været umuligt for mig at skaffe. Betafon siger, at den er i restordre, og at der nok går et par uger (har jeg hørt den før?), før den kan fås. Ligeledes kan jeg heller ikke få

den hos Amiga-forhandlerne i min hjemby Holstebro. HVORDAN kan software-producenterne forvente at sælge flere original-programmer, når man ikke kan få dem, man er interesseret i???

Det var alt for denne gang, og tak for et gennemført Amiga-blad.  
Casper Thomsen, Holstebro  
(og et 9600 baud modem)  
(forkortet af red.)

Hej Casper,  
Først naturligvis tak for dit lange, rosende brev - ikke mindst, fordi du havde indsendt det på diskette! Og hils dit modem og sig tak for forslaget til opbygning af en artikelserie - et forslag, vi af pladshensyn desværre ikke kunne bringe, men som vi alligevel vil tage med i vores overvejelser. Jeg kan nemlig kun give dig ret i, at modems, BBS'er, Internet osv. hidtil har været et alt, alt for overset emne i Amiga-Bladet. En artikelserie om Internet har været i støbeskeen længe, men af pladshensyn kan vi desværre kun kore ét kursus ad gangen - ellers er alt for mange sider i bladet 'optaget' på forhånd. Nu da raytracing-kurset er slut, vil det (naturligvis) blive erstattet af et nyt kursus, og her er du ikke den eneste, der har Internet højt på ønskesedlen - så hold godt øje med bladet i den nærmeste fremtid!

Mht. Blitz Basic må vi nok efterhånden bøj os for de utallige opfordringer og bringe en anmeldelse... Og endelig kan vi kun kondolere med, at du ikke har kunnet få Super Skidmarks hjem - men spillet er ganske enkelt så genialt, at efterspørgslen har været større end forventet. Vær tålmodig og glæd dig!

Hej Amiga-Bladet!  
Jeg synes, at Amiga-Bladet er det bedste, og jeg er selv den heldige ejer af en Amiga 1200, som jeg er meget glad for. Jeg har et par spørgsmål til jer, og jeg håber, at I kan svare på dem:

1. Er en PC'er bedre end en Amiga 1200? Hvorfor/hvorfor ikke?
  2. Jeg har en Canon BJC-4000 farveprinter, som printer ca. 4-5 sider i minuttet (siger de da), men jeg synes ikke, at det går særlig hurtigt, når den skal printe tekst ud fra WordWorth. Hvorfor?
  3. Når man skal købe et CD-ROM-drev til Amiga 1200, får man så ikke programmer med til det, så man kan høre en CD med musik f.eks.?
  4. Er 6 Mb RAM og 28,5 MHz nok til en Amiga 1200?
- Bo Christensen, Hinnerup

Hej Bo,  
Vi synes egentlig også selv, Amiga-Bladet er ret godt, så lad os bare springe direkte til svarene!  
1. Godt spørgsmål - det kommer FULD-STÆNDIG an på, hvad du skal bruge den til. Den rå datakraft er billigst til PC'ere, og ikke mindst netværkskort er langt billigere til PC (ca. 400 kr.

mod typisk 2.000 til Amiga). For den almindelige hjemmebruger, der spiller lidt, tekstbehandler lidt osv., slår en Amiga 1200 bestemt an - og så er den forholdsvis billig.

2. De 4-5 sider i minuttet, producenten opgiver, forudsætter, at du udskriver ren tekst, og er i øvrigt som regel det absolut højest opnåelige. De fleste tekstbehandlingsprogrammer til Amiga, herunder Final Writer og Netop WordWorth, 'oversætter' som regel teksten til grafik, som de så skriver ud. Hermed bliver hastigheden snarere 2-3 minutter pr. side end omvendt, men det har til gengæld den fordel, at man ikke er begrænset af, om printerens nu har lige den skrifttype, man gerne vil bruge. Netop WordWorth giver dog også mulighed for at skrive tekst med printerens egne skrifttyper, hvorved udskriftshastigheden stiger væsentligt, så prøv det.

3. Ja, som regel - se f.eks. anmeldelsen af Overdrive-CD-ROM-drevet i nummer 1.

4. Jeg går ud fra, du tænker på Blizzard 1220-kortet. Dette kort har jeg selv kørt med længe, og selv om jeg ofte har overvejet at skifte til et 68030-kort, opdager jeg alligevel gang på gang, at de ikke er særlig meget hurtigere. Til lidt større opgaver er de 6 Mb RAM måske ikke helt nok, men så kan der jo sættes 4 mere på kortet. 'Kort' sagt: JA, 6 Mb RAM og 28,5 MHz 68020 er nok til rigtig mange opgaver.

**Skriv til Amiga-Bladet:**

**Amiga-Bladet**  
Arnesvej 17  
2700 Brønshøj  
Doom BBS: Tlf. 36486883/  
36487883  
Internet: ttmedia@inet.uni-c.dk  
Fidonet: 2:235/314.72



BOGEN MED TIPS OG TRICKS TIL DINE SPIL!

# GAMEPOWER

KUN  
99,-

**GAME POWER VOL. 1**

60 sider med nyttige  
koder til dit spil.

- Træt af at sidde fast?
- Mangler du netop denne kode for at kunne vinde?
- Vil du bare have mere ud af dit spil?
- Imponér din bedste ven!

**GAME POWER** kan  
hjælpe dig med det hele!

**GAME POWER** indeholder mere end 60 sider med nyttige tips og tricks til netop dit yndlingsspil. Oplev dine spil få helt nye dimensioner med **GAME POWER**. Denne bog giver dig alt, hvad du mangler for at kunne komme videre. **GAME POWER** er den ultimative guide til dig der mener det seriøst.

Indsend kuponen allerede idag og få **GAME POWER** til kun kroner 99, vi betaler porto.

For kun 99 kroner modtager du **GAME POWER** på efterkrav, du skal ikke betale hverken efterkravsgebyr eller porto, det er indeholdt i prisen.

**JA TAK,**

Fly mig flaks et eksemplar af **GAME POWER!** Jeg betaler de 99,- kr. ved modtagelsen!



Navn \_\_\_\_\_  
Adresse \_\_\_\_\_  
Postnr. / By \_\_\_\_\_  
Evt. tlf. \_\_\_\_\_

Sendes  
ufranket  
Dansk Medie  
Service  
betaler porto

Dansk Medie Service

Postboks 844  
+++ 3093 +++  
2400 København NV



# NÆSTE NUMMER

## ECTS

Den halvårlige messe for freaks og forretningsfolk i computer-spil-branchen afholdes endnu en gang i London. Amiga-Bladet er selvfølgelig på pletten igen, og bringer en dugfrisk, fyldig reportage.

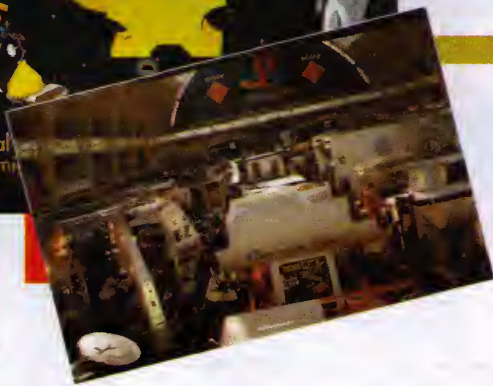
## SPIL-SMEDEN

Med programmet *GameSmith* er det blevet enhver beskåret at lave sine egne spil - fra action-mættede shoot-em-ups til stort iscenesatte grafiske adventures. Vi bringer en fyldestgørende anmeldelse.

## TWIST AND SHOUT

Nogle numre tilbage vurderede vi *Final Data* som et lidt for simpelt database-program. I en helt anden klasse finder vi den nyeste version 2 af Maxons *Twist* - og så er det lavet af en dansker!

Alt dette, og meget mere, kan du læse i næste nummer af *Amiga-Bladet*, der udkommer den 28. september.



# AMIGA BLADET



# NYHEDER...

# REPORTAGER...

# ANMELDELSER...

3 MDR. FOR  
KUN KR.  
**99,-**

**AMIGA BLADET** er det nyeste danske blad, som du bare må have, hvis du har en Amiga derhjemme.

I hvert nummer får du alt hvad du har brug for; - anmeldelser af alle de nye og spændende spil, opskrifter på, hvordan DU bliver bedre til at bruge din Amiga, reportager fra hele verden og selvfølgelig alt om de nye Amiga produkter.

Alt sammen skrevet på en levende og letlæselig facon. Og som abonnent, det *allervigtigste*:

Du får en diskette sammen med **AMIGA BLADET** - **HVER MÅNED!**

...**HVER MÅNED!**

# AMIGA BLADET

Danmarks Eneste Amiga Magasin

## JA TAK

Fly mig straks et prøveabonnement, på Danmarks Eneste Amiga Magasin. For kun kr. 99,- modtager jeg i 3 måneder **AMIGA BLADET** med 3 disketter. Jeg binder mig ikke til nogen forpligtelser, og kan når som helst bede mig fritaget, for at modtage flere blade.

**3 MÅNEDER  
FOR KUN KR. 99,-**

3 numre af <b>AMIGA BLADET</b>	kr. 89,25
3 Amiga disketter	kr. 75,00
I alt	kr. 164,25
- introduktions rabat	kr. 65,25
<b>Din pris lige nu</b>	<b>kr. 99,00</b>

## AMIGA BLADET

Danmarks Eneste Amiga Magasin

**DISKETTE HVER GANG!**

Skriv tydeligt med blokbogstaver eller maskine, tak!

Navn

Adresse

Postnr. / By

Evt. Tlf. nr.

Sendes  
udfrankeret

T&T Media  
betaler  
portoen

**T&T Media**

Postboks 844  
+++ 3003 +++  
2400 København NV





# DEN CIVILISEREDE HÅNDBOG

**M**ed denne bog ved din side farer du aldrig vild i spillet 'Civilization' af Sid Meier. Bogen fører dig sikkert gennem urtiden og videre frem gennem århundrederne.

Prøv for eksempel at opfinde flyet allerede i år 1400, eller rumskibet i år 1856.

Dine modstandere har ikke en chance, når du slår dig løs med storbyer, på mere end 7.500.000 indbyggere, og forskellige avancerede våben, i den tidlige middelalder. Eksperimenter med genforskning allerede i år 0! Denne bog er et klart „must“ for alle 'Civilization' fans.



KUN KR.

**60,-**

**SLÅ TIL NU & BLIV  
VERDENSSHERSKER  
I MORGEN!!**

Du bestiller bogen ved at  
indbetale kr. 60,- på  
girokort på posthuset til :

Giro 592-0779  
Dansk Medie Service  
Postboks 844  
Vibevej 30  
2400 København NV  
Mrk. 'Civiliserede Håndbog'